¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!



Revista Oficial Xbox. Edición España

REPORTAJE

FIFA 2004

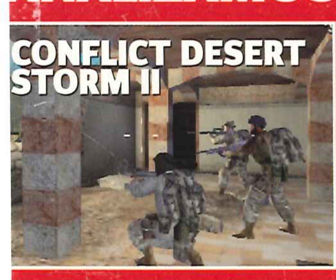
Fútbol de otra galaxia

EXCLUSIVO PARA XBOX

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

El nuevo bombazo de los creadores de Splinter Cell y Ghost Recon

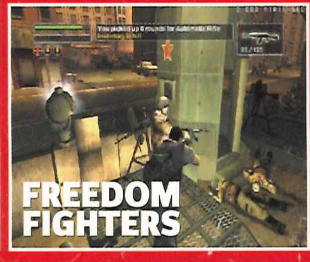
ANALIZAMOS LOS JUEGOS MÁS CANDENTES



CONFLICT DESERT STORM II



COLIN MCRAE 04



FREEDOM FIGHTERS



SOUL CALIBUR II

PRIMEROS VISTAZOS Y AVANCES: HEADHUNTER, TOP SPIN, MEDAL OF HONOR: RISING SUN, BEYOND GOOD AND EVIL

NÚM. 20 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €









y llévate gratis





Elige entre las opciónes 1 y 3



Elige entre las opciónes 1 y 2



Elige entre las opciónes 1 y 2

Opción 1 **matriculación, cadena antirrobo** y **casco integral FILA Easy 01** con sistema de ventilación, cierre de apertura rápida y pantalla antirrallado.

Opción 2 **matriculación y alarma** electrónica con telemando.

Opción 3 **reloj-cronómetro Gilera y alarma** electrónica con telemando.



Es una promoción de la Red de Ventas Piaggio válida desde el 01/09 al 31/10 de 2003. No acumulable a otras promociones. El tiempo de entrega de alguno de los regalos está sujeto a la disponibilidad de los mismos.







www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33
Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Minguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa, Ana Fernández, Carles Sierra, José Luís Coto, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Sabas Delamo y Òscar Broc.
Corrección Montse Florenza, Marta Capdevila.
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
10/03





Simplemente, la mejor



ES FÁCIL SUPONER que muchas de las afirmaciones emitidas desde estas mismas líneas o desde cualquiera de las páginas de nuestra revista pueden a veces ser miradas con suspicacia por los lectores más escépticos por el puro y simple hecho de ser vertidas por la Revista Oficial de Xbox. Creemos que los hechos demuestran hasta el momento que esto no se ajustaría a la realidad, pero claro, no deja de ser otra opinión subjetiva.

Sin embargo, la noticia de la que vamos a hablar tiene una importancia sumamente relevante, pues difícilmente podrá ser rebatida argumentando una falta de objetividad. En el recientemente celebrado ECTS 2003, la veterana feria londinense que junto con el Tokyo Game Show y la E3 son los tres vértices de un triangulo en el que la industria del videojuego se sustenta para mostrar sus novedades, Xbox ha recibido el galardón a la Mejor Consola del Año. Ser acreedora de un premio de esta entidad es ya de por sí un reconocimiento suficientemente explícito para la consola de Microsoft, pero estos laureles se tornan aún más relevantes si tenemos en cuenta que el premio no ha sido fallado por un jurado o por un grupo de expertos del sector (lo cual de nuevo podría estar sujeto a interpretaciones de subjetividad), sino que este galardón se ha otorgado en función de las votaciones emitidas en la página Web de la feria por miles de jugadores de todo el mundo.

Dicho de otra forma, los verdaderos expertos del sector, vosotros, los aficionados que seguís con pasión el devenir el mundo de los videojuegos, opináis de forma mayoritaria que Xbox es actualmente la mejor consola del mercado, y aunque ni para nosotros ni para muchos de vosotros esto no es otra cosa que un reconocimiento público y masivo de lo que ya sabíamos, no por ello deja de tener importancia y valor. Y no deja de ser curioso que este hecho haya acontecido en un evento en el que la presencia de Sony fue arrolladora, pues la compañía nipona aprovechó la coyuntura para celebrar en paralelo la PlayStation Experience, lo que, hablando en términos futbolísticos, nos podría llevar a concluir que se produjo un auténtico «Maracanazo».

No queremos terminar sin mencionar en un breve apunte un rumor que corre con fuerza durante las últimas semanas y que de momento Microsoft no ha confirmado: se especula con una posible nueva bajada de precio que fijaría en 150€ el desembolso necesario para hacerse con una Xbox. Nada es descartable, y teniendo en cuenta que a mediados de septiembre se celebrará el X03 (del que os informaremos el próximo número), puede que se reserve un anuncio de esta importancia para tal ocasión. Lo cierto es que hasta el momento, «cuando el río sonó, agua llevó»... ya veremos.

José Emilio Barbero
Director











REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>20









TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Aunque la presencia de "el Tigre" siempre es estimulante, la verdad es que esta nueva edición poco aporta excepto nuevos campos para jugar.

060

FREEDOM FIGHTERS

Una de las sorpresas de la temporada. Casi nadie contaba con el, pero este juego es uno de los mejores arcades publicados en mucho tiempo.

054

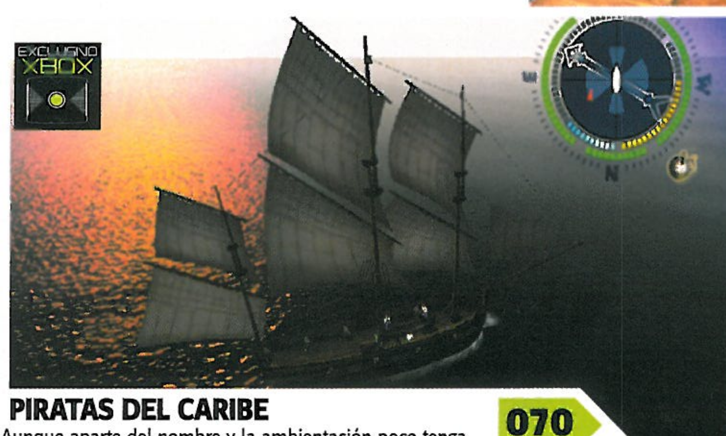




SOUL CALIBUR II

A partir de la publicación de este juego el género de los juegos lucha cuenta con un nuevo espejo en el que mirarse. Sencillamente alucinante.

064



PIRATAS DEL CARIBE

Aunque aparte del nombre y la ambientación poco tenga que ver con la película, este juego ofrece una divertida combinación de RPG y acción.

070

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJE

ANÁLISIS

PLAY: LIVE

PLAY: MORE

DEMOS EN EL DVD

- Freestyke MetalX
- Soul Calibur II
- The Italian Job: L.A. Heist
- Conflict: Desert Storm II
- Colin McRae 04
- Outlaw Volleyball

PELÍCULAS EN EL DVD

- Conflict: Desert Storm II
- Alias
- Spyhunter 2
- Project Gotham Racing 2
- Halo 2
- Judge Dredd:» Starcraft: Ghost

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Cuando las cosas se ponen feas, los cañones empiezan a disparar.

Desde el frente europeo hasta situarte en medio de Pearl Harbor

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: EA
EDITOR: EA
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003
JUGADORES: 1-2

LA SERIE *Medal of Honor* va de acierto en acierto. *Rising Sun* está tomando forma para convertirse en lo que *Frontline* no fue, lo cual es un excelente inicio. La acción FPS se toma un respiro y abandona los nublados cielos de una Europa arrasada durante la Segunda Guerra Mundial. Esta vez, te van a soltar en paracaídas por medio mundo en un intento de poner coto a los fieros ataques de la marina japonesa en el Pacífico.

Olvídate de los ataques violentos contra las playas, ahora tendrás que probar tus técnicas navales de supervivencia durante el devastador ataque sobre Pearl Harbor. Situándote dentro de las botas del sargento de marina Joseph Griffin, la acción gira alrededor de lo que se llamó el «Teatro de Operaciones del Pacífico» entre 1941 y 1944. Aparte de ser un *shooter* en primera persona impresionante, *Rising Sun* también pretende comunicar el sentido del valor que se necesita para luchar contra los japoneses, desde Pearl Harbor hasta las playas de arena de las Islas Filipinas..

Siempre y cuando hayas tomado notas durante la sesión de entrenamiento y hayas sobrevivido a los despiadados ataques de Pearl Harbor, te verás obligado a liderar el asalto de Guadalcanal, en el que tendrás que rescatar a tu hermano encerrado en un campo de prisioneros japonés situado en las Filipinas. Para conseguirlo, no sólo irás armado con tu enorme inteligencia sino que existe un increíble arsenal de armas auténticas cuyo funcionamiento te verás obligado a dominar y a usar para arrasar a las fuerzas japonesas.

Un área del juego a la que EA ha prestado una atención especial es al de la interacción con los vehículos. Podrás saltar al interior de coches y de embarcaciones, podrás remar en busca de cobertura y, además, podrás derribar aviones que se te acerquen. Basta con que repases con atención estas imágenes y te fijes en la que aparece un reactor de combate que avanza directamente contra la embarcación.

Las secuencias de juego controladas mediante *scripts* también se han mejorado. Si te gustaba el nivel «D-Day» de *Frontline*, agárrate fuerte. *Rising Sun* te ofrecerá unas escenas electrizantes que te garantizamos te harán temblar las piernas.

EA ya tiene planes para lanzar una continuación (lo que no constituye ninguna sorpresa), en la que interpretarás el papel del hermano del sargento de Marina Joseph Griffin, al que se supone que debes salvar en el episodio actual. Así que puede que dentro de un tiempo podamos contemplar la historia desde el otro lado de la línea enemiga.



↑ Antes de disparar, asegúrate de que tu compañero no está en la trayectoria.

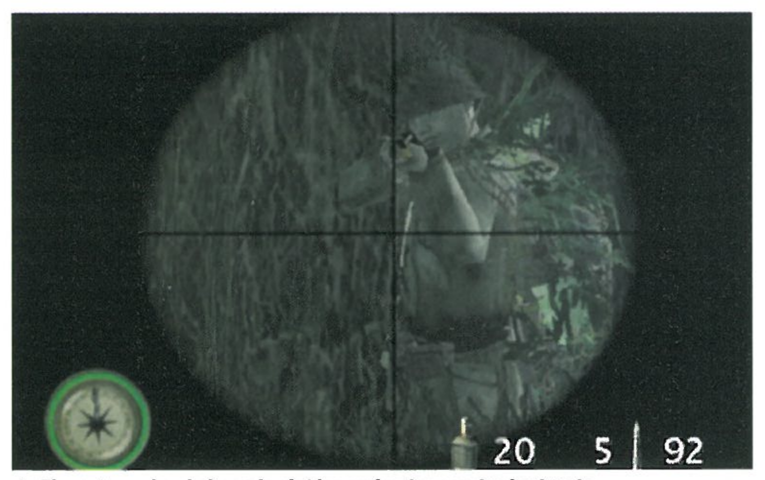


↑ Estamos maravillados. Es como una cacería de patos, pero sin patos.





↑ Consigue hacerte un nombre en la guerra derribando aviones de combate.



↑ El que tenga los dedos más rápidos será quien consiga la victoria.

COMPAÑERISMO

RISING SUN permitirá que tú y un amigo forméis un equipo y juguéis de forma cooperativa a lo largo de todos los acontecimientos que se produzcan en el juego. La responsabilidad de parar la maquinaria de guerra japonesa no será únicamente tuya sino también de tu compañero. Y a lo largo del camino, ambos jugadores obtendrán recompensas y medallas por su bravura o les darán de bofetadas por ser tan inútiles. De una forma u otra, serán unas pinceladas del pasado que ningún jugador de Xbox querrá perderse.



↑ Atento a los francotiradores escondidos.



↑ Puedes disparar contra los aviones y contra los barcos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

COMO LA VIDA

Tal como ya ocurrió con el *Medal of Honor* original, los productores han escogido de nuevo los cerebros martilleados por las bombas de personas pertenecientes a la *Congressional Medal of Honor Society*. El capitán Dayle Dye, consejero técnico militar en los juegos anteriores, se ha unido al equipo de desarrollo.

REACCIÓN

Características adicionales con las que EA ha reforzado *Rising Sun* incluyen la inteligencia artificial o el hacer que los personajes interactúen como tú podrías esperar, dependiendo del entorno y de la situación en la que se hallen. Además, los efectos especiales, tales como el fuego, el humo y las explosiones también se han mejorado en su totalidad.



↑ El modo cooperativo entre los dos jugadores permite que tú y tu compañero actuéis a lo largo de todo el juego formando equipo.

BEYOND GOOD & EVIL

Jade tiene la posibilidad de desencadenar ataques mágicos brutales.

Si no puedes distinguir el Bien del Mal, hazte una foto

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
EDITOR: **UBI SOFT**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADOR: **1**

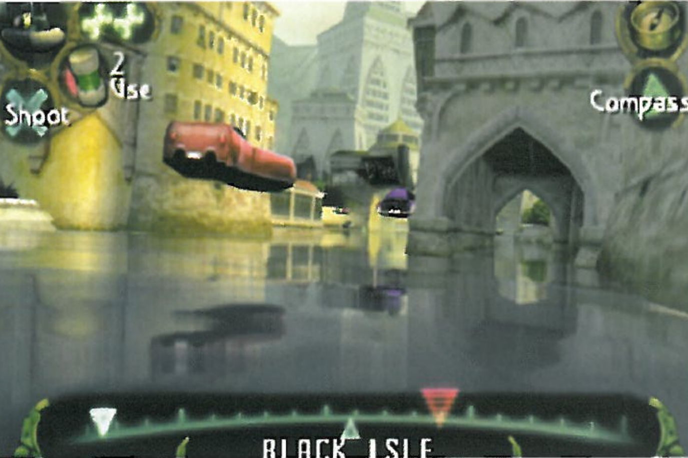
NO EXISTE escasez de aventuras en tercera persona para Xbox, pero este título esconde algunos trucos nuevos bajo la manga. Se ha desencadenado una guerra intergaláctica entre el Alpha Sector terrestre y el DomZ de las nebulosas, y justo en medio se hallan los pacíficos Hillians, Jade y Uncle Peyj. Jade, el personaje que controlas, es un periodista y fotógrafo que investiga la conspiración que se esconde detrás de la crisis. Tu socio Peyji es un inventor dotado con las cualidades de un cerdo y un absurdo acento tejano. Siempre que sufras un ataque, Peyji te ayudará a luchar, y hará uso de algunos inventos alocados para distraer al enemigo mientras tú te dedicas a matar.

El combate funciona de una forma parecida a la de los juegos *Zelda*, para N64. Un botón hace que Jade se encare con el enemigo más cercano, permitiéndole encerrarlo y ametrallarlo, enfrentándose siempre a la amenaza. Tu socio, ya sea Peyji o un personaje distinto, también entra en acción, ya que te ayuda a liberarte del poder enemigo. Tu tendrás que hacer lo mismo para tus compañeros en caso de que experimenten dificultades; incluso, podrías verte obligado a traspasarles parte de tu energía lenitiva.

Los monstruos son tan variados y numerosos como lo es su fealdad, y a menudo te verás rodeado por siete u ocho a la vez. Manteniendo pulsado el botón de ataque durante unos segundos, desencadenarás un ataque mágico, devastador, que chamusca todo lo que alcanza la vista. Pero antes de que consigas enterrar por completo a tus adversarios alienígenos, no estará de más fotografiarlos para el archivo científico. Puedes ganar dinero tomando una instantánea de cualquier criatura. Tendrás que remover tierra, mar y aire para elaborar una base de datos completa de fotos. Es un poco como *Project Zero* o *Pokémon Snap*, en donde algunas criaturas resultan más difíciles de encontrar que otras, pero también resultan más valiosas.

Evidentemente, tendrás que viajar por medio mundo para descubrir el secreto que se esconde detrás de la invasión de DomZ. Afortunadamente, dispones de un transporte anfibio estilo hovercraft, portador de misiles, para ayudarte a efectuar los desplazamientos. La transición entre el desplazamiento a pie y el salto al vehículo resulta totalmente transparente.

El juego resulta mucho más atractivo de lo que esperábamos, pero lo cierto es que dispone de un motor de juego impresionantemente sólido y un sistema de combate excelente. A pesar de tener su truco, los puzzles jamás generan malhumor y siempre está claro lo que hay que hacer a continuación.



El poner los hovercarfts a todo gas es la mejor forma de avanzar.



Jugando como Jade, te verás obligado a controlar varios vehículos futuristas.





↑ Durante tu aventura colorista, encontrarás personajes con los que no podrás jugar.



↑ Los entornos van desde lo más agradable hasta lo más oscuro e industrial.



↑ Podrás poner tus manos sobre una gran diversidad de armas, pero no sobre esta máquina de humo. Pese a todo, tiene muy buen aspecto.

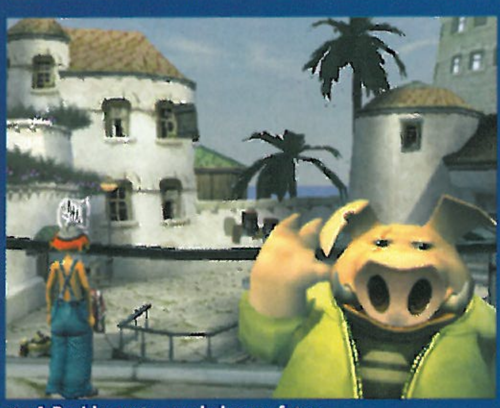
INFORMACIÓN ADICIONAL

PRIMER VISTAZO
Beyond Good & Evil pudo verse por vez primera durante el certamen de videojuegos E3 del año pasado, si bien a puerta cerrada. El juego procede de Michel Ancel, el tan aclamado creador de esta traviesa maravilla que todos conocemos y amamos, que responde al nombre de *Rayman*. Ancel ha estado trabajando en este juego durante más de tres años.

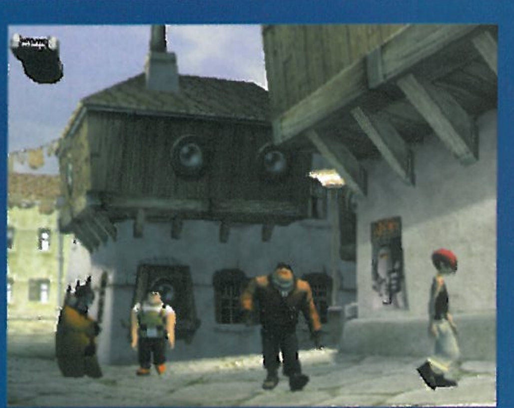
PRECIO JUSTO
Ubi Soft ha depositado grandes esperanzas en el nuevo juego de Ancel. ¿Será capaz de aportar la cantidad de dólares que ha generado *Rayman* a lo largo de los años? Todavía es demasiado pronto para poder decirlo, pero el equipo de desarrollo ha invertido una fortuna en tecnología punta.

PA-TA-TA

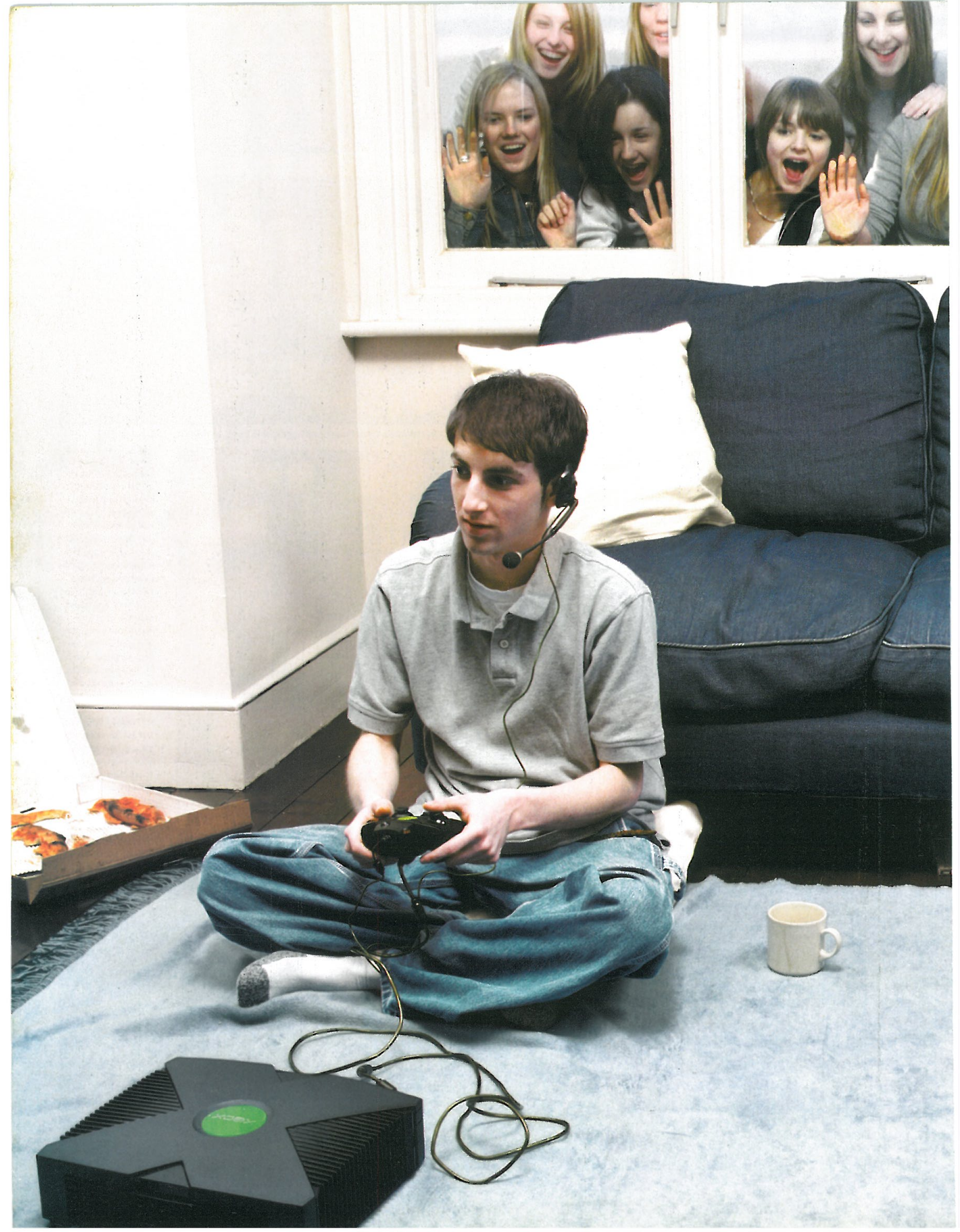
LA FOTOGRAFÍA constituye un gran tema colateral, aparte de descubrir la conspiración que se esconde detrás de la guerra contra los alienígenas. Un claro ejemplo lo constituye la nutria que va dando saltos por el tejado de tu faro. Necesitarás disponer de una cámara con *zoom* para poderla ver correctamente. A pesar de que no resultaba demasiado evidente en la versión con la que jugamos, vas a conseguir más créditos por eliminar monstruos justo en el momento en que se disponen a atacarte; un poco como lo que tienes que hacer en *Project Zero*, pero sin aquella atmósfera tan densa y tan amenazadora. A nosotros nos gusta.



↑ A Peyj le gusta que le hagan fotos.



↑ Sal al encuentro de los sospechosos y hazles una foto.



CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA

Crea tu propia identidad y hazte famoso en cualquier juego al que juegues, estés donde estés.

ENCUENTRA A TUS AMIGOS.

Utiliza la lista de amigos para localizar a tus compañeros desde cualquier lugar, en cualquier juego.

SÁCALE MÁS PARTIDO A TUS JUEGOS.

Descárgate niveles extra, armas y personajes.

BUSCA TU PARTIDA.

Con el 'OPTIMATCH™' encontrarás rápidamente contricantes que estén a tu altura.

HABLA MIENTRAS JUEGAS.

Chatea con tus amigos, comenta estrategias y machaca verbalmente a tus enemigos con el Xbox Voice Communicator.

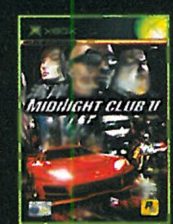
¿QUIERES SABER MÁS? ENTRA EN XBOX.COM/ES/LIVE









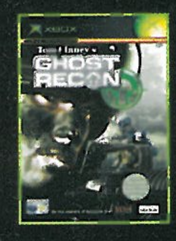








UNA EXPERIENCIA ÚNICA EN JUEGOS DE BANDA ANCHA.












Requerimientos: La consola de videojuegos Xbox, el Xbox *Live* Starter Kit (este kit incluye una suscripción de 12 meses a Xbox *Live*, los auriculares del Xbox Voice Communicator y 3 demos compatibles para Xbox *Live*) y una conexión de banda ancha compatible.



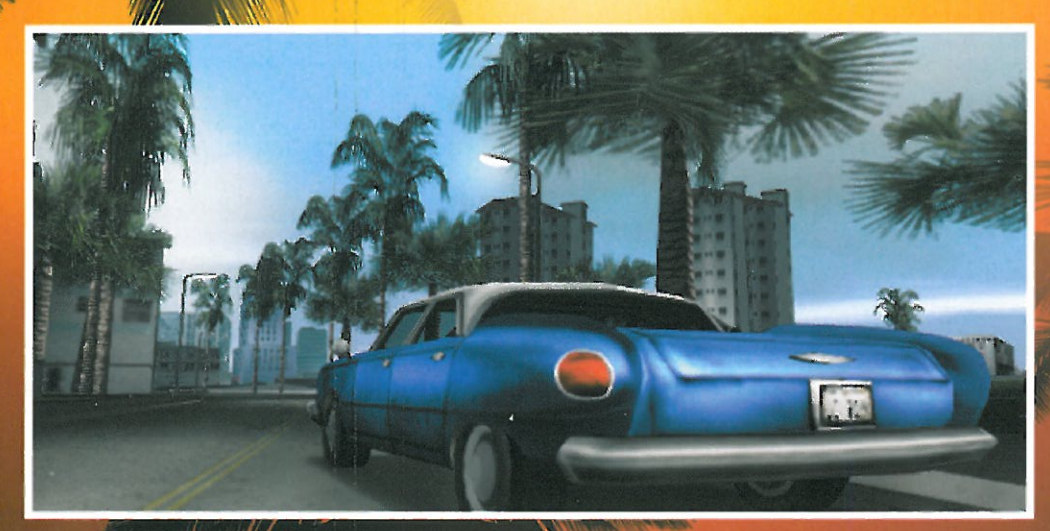
Para asegurarse de que un juego es compatible con Xbox *Live*, compruebe si en la caja aparece el logo.











GTA LLEGA POR FIN A XBOX

Take 2 y Rockstar anuncian la próxima irrupción de su aclamada saga en la consola de Microsoft



¿POR QUÉ NO? Si Figo acabó fichando por el Madrid por mucho que el Barça lo negase, si con Luis Enrique paso lo mismo pero a la inversa, si los de Amistades Peligrosas -que nombre tan apropiado- se reunieron y Hillary perdonó a Bill Clinton... ¿por qué entonces no iba a llegar la saga GTA a Xbox? Pues tal vez por ello Take 2 y Rockstar, después de meses y meses deshojando esta margarita, han acabado anunciando lo que todos esperamos con anhelo. Es una noticia que sin duda llenará de alegría a todos los usuarios de Xbox, aunque nosotros por nuestra parte tenemos que decir que entre nuestra redacción quien se muestra más exultante es el encargado de contestar las cartas de los lectores: a partir de ahora sólo deberá seguir llevando la cuenta de cuantas veces le preguntan acerca de cuándo van a salir Resident Evil o Final Fantasy en Xbox.

Pese a que bromeemos con ello, los cientos de misivas recibidas interrogándonos con ansiedad acerca de si poseíamos la más mínima información sobre si la saga GTA iba a llegar a Xbox habla a las claras del interés que los usuarios de la consola de Microsoft albergaban sobre tal posibilidad. Ahora ya podemos anunciar a bombo y platillo que dentro de algunos meses (en Estados Unidos será a finales de año y no se ha confirmado la fecha europea) se editará un pack para Xbox que incluirá ni más ni menos que Grand Theft Auto III y Grand Theft Auto: Vice City, o lo que es los mismo: dos de los juegos de acción en tercera persona más exitosos de los últimos tiempos.

De momento no se han concretado ningún tipo de detalles acerca de estas versiones, ni si incluirán algún tipo de extras, ni el precio al que podrá ser adquirido el pack, ni tampoco si se tratará de traslaciones puras y duras o si se retocarán los juegos para aprovechar el mayor potencial de Xbox.

Lo que sí está garantizado es que pronto podremos disfrutar de las virtudes que han convertido a la saga GTA en la preferida de miles de usuarios en todo el mundo: acción a raudales, un motor gráfico que quita el hipo, libertad de movimientos, violencia, humor transgresor y unas gotitas de polémica que configuran un cóctel explosivo.



Me paso el día bailando

Konami prepara Dance Stage Unleashed



AUNQUE en otras plataformas son ya muchos los juegos de baile editados con cierto éxito hasta el momento, en Xbox la cosa todavía no ha terminado de cuajar (la misma historia que los juegos de pistola). Por fortuna es posible que pronto los términos se inviertan gracias a Dance Stage Unleashed, un juego que Konami publicará en noviembre y que nos propone convertirnos en los reyes de la pista.

Nuestra misión en el juego es básicamente seguir el compás de las marchosas melodías que el juego incluye, logrando con ello que los movimientos del bailarín que en representación nuestra aparece en pantalla queden acompasados a la melodía. Cuanta más precisión más puntos, así de fácil.



↑ ¡Prepárate! Vuelve la fiebre disco...

El juego poseerá opciones on line, y Konami está trabajando para que la alfombra de baile (el periférico idóneo para este juego) dispone para PSOne pueda ser adaptado a Xbox. Esperemos que lo consigan.

Gasol y compañía en Xbox

NBA Live 2004 incorpora a la selección española.



EN UN HECHO hasta el momento sin precedentes, los señores de EA Sports nos van a proporcionar la agradable sorpresa de que entre los equipos con los que podremos jugar en NBA Live 2004 figura ni más ni menos que la selección española. En concreto, la plantilla que encontraremos ha sido tomada a partir del equipo que derrotó a la selección norteamericana en septiembre de 2002.

Otra curiosidad del juego es que también podremos ver a Raúl López perfectamente recreado dentro de la plantilla de Utah Jazz, y lo mejor de todo es que podremos disfrutar de estos detalles en muy poco tiempo, pues la publicación del juego es inminente.

Si la recientemente conseguida medalla de plata en el europeo ha devuelto parte del protagonismos perdido por el basket en nuestro país esperamos que detalles como estos pongan también su granito de arena.



↑ ¿Quieres jugar con Gasol y compañía?

Breves

DOS MUERTOS ILUSTRES

En las últimas semanas se ha anunciado la cancelación de dos proyectos de renombre. Vivendi ha finiquitado el desarrollo de The Treason of Isengard, basado en el Señor de los Anillos, y LucasArts ha hecho lo propio con la secuela de Full Throtlle, Hell on Wheels.

STAN LEE FICHA POR ACTIVISION

El prestigioso creador en cuyo haber figuran comics verdaderamente legendarios va a ejercer la función de consultor en diversos proyectos de Activision, tras el acuerdo al que han llegado ambas partes.

DOOM III EN BUENAS MANOS

Vicarious Visions es el desarrollador escogido para realizar la conversión de Doom III de PC a Xbox. En su haber figuran diversos juegos de Game Boy y la conversión de Jedi Outcast a PC.

SUDEKI LLEGARÁ MÁS TARDE

A veces lo bueno se hace esperar. Climax ha anunciado que su anhelado juego de rol no saldrá este otoño, sino que habrá que esperar hasta principios del año que viene. La buena noticia es que su calidad aumentará con el retraso.



↑ La estética del juego es claramente «manga».



↑ Los luchadores utilizarán sus poderes psíquicos.

La amenaza fantasma

Microsoft anuncia Phantom Dust para el mercado japonés.



BIEN es sabido que uno de los pocos mercados que todavía no se ha rendido a la calidad de Xbox es el del Sol Naciente, y por ello Microsoft sigue orquestando estrategias para mejorar su posicionamiento en tan remoto y competitivo país. Una de ellas ha sido la puesta en marcha del desarrollo de juegos pensados específicamente para el mercado japonés, entre los cuales figura uno que acaba de ser anunciado. Se trata de Phantom Dust, un curioso título de acción táctica en la que luchadores con poderes sobrenaturales se enfrentarán entre sí.

Como podéis ver en las imágenes que acompañan estas líneas el aspecto del juego es realmente impresionante, aunque por el momento no está confirmado que vaya a llegar hasta nuestras fronteras.

↑ ¿Se dejarán seducir los usuarios nipones?

Saliendo del bache

El ECTS recupera el pulso en la presente edición.



DESPUÉS de algunos años en los que la feria londinense se mostró en un evento francamente anodino carente de noticias de interés, la edición de este año se ha mostrado mucho más atractivo de lo que se preveía, aunque se ha seguido echando en falta el anuncio de algún juego de relumbrón cuyo desarrollo no se hubiese hecho público previamente en la E3.

El colofón a la feria lo pusieron los premios ECTS Awards, entre los cuales cabe destacar el galardón recibido por Xbox como Mejor Consola del Año, y el reconocimiento obtenido por XIII, el shooter cell-shaded de Ubi Soft, que se llevó dos premios, el de Mejor Juego de Consola y el de Mejor Juego del Show.



↑ Earls Court volvió a ser la ubicación de la feria



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
OTOÑO	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ARTWORKS	BAM!
	ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM
	AMPED 2	MICROSOFT	MICROSOFT
	BARBIE HORSE ADVENTURES	COKTEL	VIVENDI UNIV.
	BACKYARD WRESTLING: DTTAT	PARADOX	EIDOS
	CONFLICT: DESERT STORM II	PIVOTAL GAMES	SCI
	CRIMSON SKIES	MICROSOFT	MICROSOFT
	CURSE	WANADOO	WANADOO
	DEUS EX: INVISIBLE WAR	ION STORM	EIDOS
	DISNEY'S EXTREME SKATE ADV.	TOYS FOR BOB	ACTIVISION
	ESPIONAGE	MIDWAY	MIDWAY
	FALCONE: INTO THE MAELSTROM	POINT BLANK	VIRGIN
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	BIOWARE	VIVENDI UNIV.
	FREAKY FLIERS	MIDWAY	MIDWAY
	FREEDOM	IO INTERACTIVE	EA
	FREEKSTYLE	EA BIG	EA
	FREESTYLE METAL X	MIDWAY	MIDWAY
	GHOST MASTER	SICK PUPPIES	EMPIRE
	GLADIUS	LUCASARTS	LUCASARTS
	GRABBED BY THE GHOULIES	RARE	MICROSOFT
	GROUP S CHALLENGE	CAPCOM	CAPCOM
	HARRY POTTER: QUID. WORLD CUP	EA	EA
	I GLADIATOR	ACCLAIM	ACCLAIM
	JACKED	3DO	3DO
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	PLASTIC REALITY TECH.	CENEGA
	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	CRYSTAL DYNAMICS	EIDOS
	MALICE: KAT'S TALE	ARGONAUT	POR CONFIRMAR
	MAFIA	ILLUSION SOFTWORKS	TAKE 2
	NHL RIVALS 2004	MICROSOFT	MICROSOFT
	NHL HITZ PRO	MIDWAY	MIDWAY
	OPERATION FLASHPOINT: CWC.	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	PRO CAST FISHING	CAPCOM	CAPCOM
	PSYCHONAUTS	DOUBLE FINE	MICROSOFT
	ROLAND GARROS 2003	POR CONFIRMAR	WANADOO
	SHINING LORE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	SHREK 2	POR CONFIRMAR	TDK MEDIACTIVE
	SOUL CALIBUR II	NAMCO	NAMCO
	SPONGEBOB SQUAREPANTS	THQ	THQ
	SPY VS SPY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	STAR WARS: KOTOR	BIOWARE	ACTIVISION
	STARCRAFT: GHOST	BLIZZARD	VIVENDI UNIV.
	THE ITALIAN JOB	CLIMAX	EIDOS
	TOP SPIN	PAM DEV.	MICROSOFT
	TORK	TIWAK	POR CONFIRMAR
	TRUE CRIME: STREETS OF LA	LUXOFLUX	ACTIVISION
	WRATH UNLEASHED	THE COLLECTIVE	ACTIVISION
	XIII	UBI SOFT	UBI SOFT
INVIERNO	007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	EA
	APPRENTICE KNIGHT	MICROIDS CANADA	MICROIDS
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO AUTUMND
	ARMED AND DANGEROUS	PLANET MOON	ACTIVISION
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	BEHIND AXIS LINES	IO INTERACTIVE	WANADOO
	BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	BROKEN SWORD: TSD	REVOLUTION	THQ
	COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	COUNTER-STRIKE	VALVE	VIVENDI UNIV.
	DEAD OR ALIVE 4: CODE CRONUS	TECMO	MICROSOFT
	DINO CRISIS 3	CAPCOM	CAPCOM
	DINOTOPIA: SUNSTONE ODYSSEY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	DR SEUSS' THE CAT IN THE HAT	MAGENTA	VIVENDI UNIV.
	DRIVER 3	REFLECTIONS	ATARI
	FIFA 2004	EA	EA
	FOUR HORSE. OF APOCALYPSE	3DO	3DO
	GOBLIN COMMANDER: UTH	JALECO	JALECO
	JACKED!	3DO	3DO
	KILL BILL	BLACK LABEL	VIVENDI UNIV.
	LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	LOTR: RETURN OF THE KING	EA	EA

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



A PESAR DE TODO, el *shooter* de Digital Anvil *Brute Force* sigue ocupando el lugar más alto de nuestra clasificación. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. BRUTE FORCE
EDITOR: **MICROSOFT**
DESARROLLADOR: **DIGITAL ANVIL**



Se esperaba que le hiciese sombra a *Halo* y al final no ha llegado a tanto; pero, pese a todo, es un excelente *shooter*.

2. ENTER THE MATRIX
EDITOR: **ATARI**
DESARROLLADOR: **SHINY**
El traslado a ordenador del universo creado por los hermanos Wachovski sigue proporcionando buenos dividendos.

3. BURNOUT 2
EDITOR: **ACCLAIM**
DESARROLLADOR: **CRITERION**
Si quieres emociones fuertes al volante, este juego no tiene competidor. Algo así como *A todo gas* hecho videojuego.

4. SOLDIER OF FORTUNE II
EDITOR: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **GRATUITOUS GAMES**
Aunque este violento *shooter* no haya dado los frutos esperados a su paso por Xbox, los aficionados apuestan por él.

5. MIDNIGHT CLUB II
EDITOR: **TAKE 2**
DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**
Carreras ilegales con coches y motos por las calles de dos conocidas ciudades del mundo. ¿Te atreves?

6. HALO
EDITOR: **MICROSOFT**
DESARROLLADOR: **BUNGIE**
Acaba de alcanzar las tres millones de unidades vendidas en todo el mundo y continúa imparable.

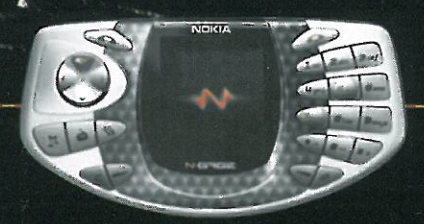
7. MIDTOWN MADNESS 3
EDITOR: **MICROSOFT**
DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Divertidas carreras por diferentes ciudades del mundo y con el aliciente añadido de poder jugar en *Xbox Live*.

8. MOTO GP 2
EDITOR: **THQ**
DESARROLLADOR: **CLIMAX**
El que posiblemente sea el mejor simulador de carreras de motos de la historia sigue vendiéndose bien.

9. F1 CAREER CHALLENGE
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
Si quieres seguir los pasos de Fernando Alonso en la Formula 1 éste es, decididamente, tu juego.

10. HULK
EDITOR: **VIVENDI**
DESARROLLADOR: **RADICAL**
La Masa sigue luciendo sus verdosos musculitos en las pantallas cinematográficas y llenando de acción nuestra Xbox.

Aquí es donde
me enfrenté a tres tíos
y los hice llorar como niños

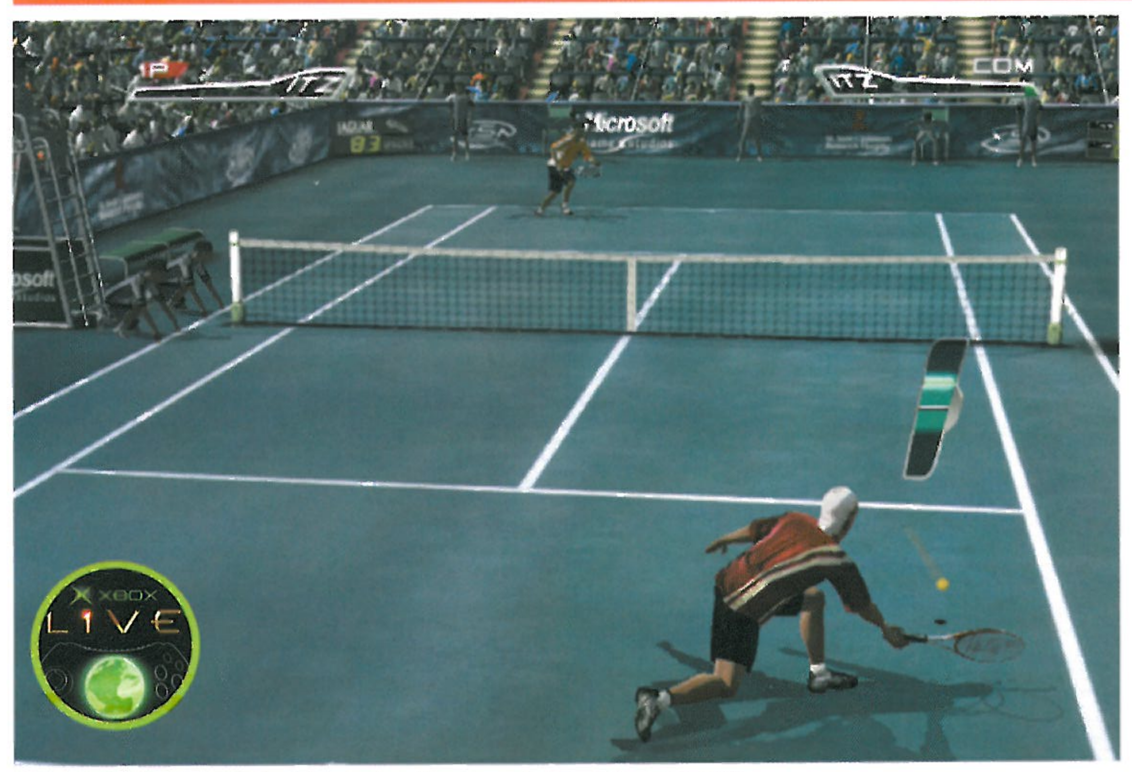


Consola de juegos
Móvil. Multijugador.
Los mejores juegos con nuevas funcionalidades
Gráficos 3D-Tecnología Bluetooth
Reproductor MP3-Radio FM estéreo-
Conectividad GSM/GPRS tribanda

www.es.n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere



Da el golpe de riesgo y lo tendrás ganado estés en la parte de la pista en que estés.



Desahoga tu ira tras un golpe de pena.



¡También hay dobles *on line*!

Top Spin

Stephane Dupas sirve lo último sobre el mejor juego de tenis de la historia

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: PAM
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: INVIERNO 2003



YA OS oímos gritar: «¿El mejor juego de tenis de la historia? Y ¿qué hay de *Virtua Tennis*?» Bueno, pues tras visitar al desarrollador francés de *Top Spin*, PAM, y jugar al juego a más no poder, no nos quedó duda de que es el juego de tenis más detallado y jugable que habíamos visto nunca. Y sí, incluyendo *Virtua Tennis*. Cada elemento del juego ha sido trabajado y ajustado a la perfección. Si Kournikova se esforzara tanto como PAM, ya sería la número uno. *Top Spin* deja que cualquiera se ponga a jugar sin problema enseguida (sólo hay que pulsar A para devolver cada golpe), pero a la vez ofrece la suficiente profundidad para que los jugadores avanzados se tiren meses en dominarlo (todos los botones y gatillos ofrecen una miríada de golpes).

Y si a eso le añadimos el soporte total de Xbox Live, los gritos de «¿no irá en serio?» resonarán por las líneas telefónicas a nivel global. Stephane Dupas, director de producción, nos da los detalles más recientes.

***Revista Oficial Xbox*: Lleváis ya dos años trabajando en *Top Spin*. ¿Por qué tanto tiempo para crear este juego de tenis en concreto?**

Stephane Dupas: Dedicamos mucho de ese tiempo al aspecto online del juego para garantizar que *Top Spin* fuera la mejor experiencia tenística posible. Buscábamos el realismo en el aspecto gráfico y desarrollamos abundante tecnología para asegurarnos de que Sampras parecía Sampras. Para nosotros era importante que diera toda la sensación de ser un auténtico partido de tenis.

Pese a su aspecto realista, nunca quisimos crear una simulación muy complicada del tenis porque siempre pretendimos que no sólo fuera accesible para los entusiastas del tenis.

¿Qué opina de los otros títulos de tenis de los últimos años?

Buenos, nos sentimos muy frustrados con los juegos de tenis recientes, y por supuesto estoy hablando de *Virtua Tennis*. Es un juego magnífico, con el que es muy fácil ponerse a jugar y unos gráficos y animaciones espléndidos para la Dreamcast. Es bueno. Pero tras jugar cinco horas nos aburrimos de veras y nos preguntamos por qué. Creemos que le faltaba mucha profundidad, que fue en lo que nos concentramos para *Top Spin*. Las acciones que realizas en *Virtua Tennis* son muy limitadas. El tenis va de sorprender a tu oponente, de dar un golpe que no se espera. En *Top Spin* se usan todos los botones para distintos golpes.

¿Qué otros aspectos del juego habéis buscado mejorar comparados con otros?

La segunda cosa en la que hemos mejorado son los modos de juego. En *Top Spin* tenemos seis que varían entre partidos rápidos, entrenamiento, torneos, grand slams, y modos online. También tenemos un detalladísimo modo de creación de jugadores que te permite hacer que un personaje se parezca lo más posible a ti. Por eso hemos tardado dos años.

Gráficos y modos aparte, la auténtica prueba de un juego de tenis está en la jugabilidad. ¿Qué podemos esperar de *Top Spin*?

Hay muchos niveles distintos de profundidad, en función de cómo quieras jugar. Durante los primeros cinco minutos usarás la palanca izquierda y el botón A. Con ellos puedes efectuar todos los golpes: servicio, volea, mate, dejada, drive y revés. El segundo nivel, una vez que conoces el juego algo mejor, es empezar a usar todos los botones y gatillos para realizar una amplia variedad de golpes.

Háblanos de las animaciones que los jugadores pueden hacer tras un punto.

Con los botones Blanco y Negro puedes realizar combos para expresar una emoción tras un punto. Por ejemplo, dale al botón Blanco dos veces y aplaudirás el golpe de tu adversario. En cuanto sabes los combos de las demás, puedes provocar a tu contrincante o mostrar que te enfurece la forma como juega. Esto será muy bueno para las partidas online.



La pistas de tenis son las más rápidas. Sirve bien y te anotarás un ace.

¿Hay algunas opciones que hayáis descartado?

Teníamos una opción que te permitía discutir con el juez de línea o árbitro, pero lo quitamos porque no hubiera sido muy divertido jugar online con alguien que discutiera cada punto.

Resume *Top Spin* en 40 palabras exactas.

Top Spin es un juego de tenis online. Su aspecto es de un realismo increíble pero no funciona como una simulación. Hemos atendido todas las frustraciones que la gente había tenido por la falta de profundidad de otros títulos de tenis.

Perfecto.






↑ Usa el Xbox Communicator para decidir las tácticas de tu equipo al jugar en Xbox Live.

↑ La barra 'ITZ' te dice cuándo estás en tu mejor momento.



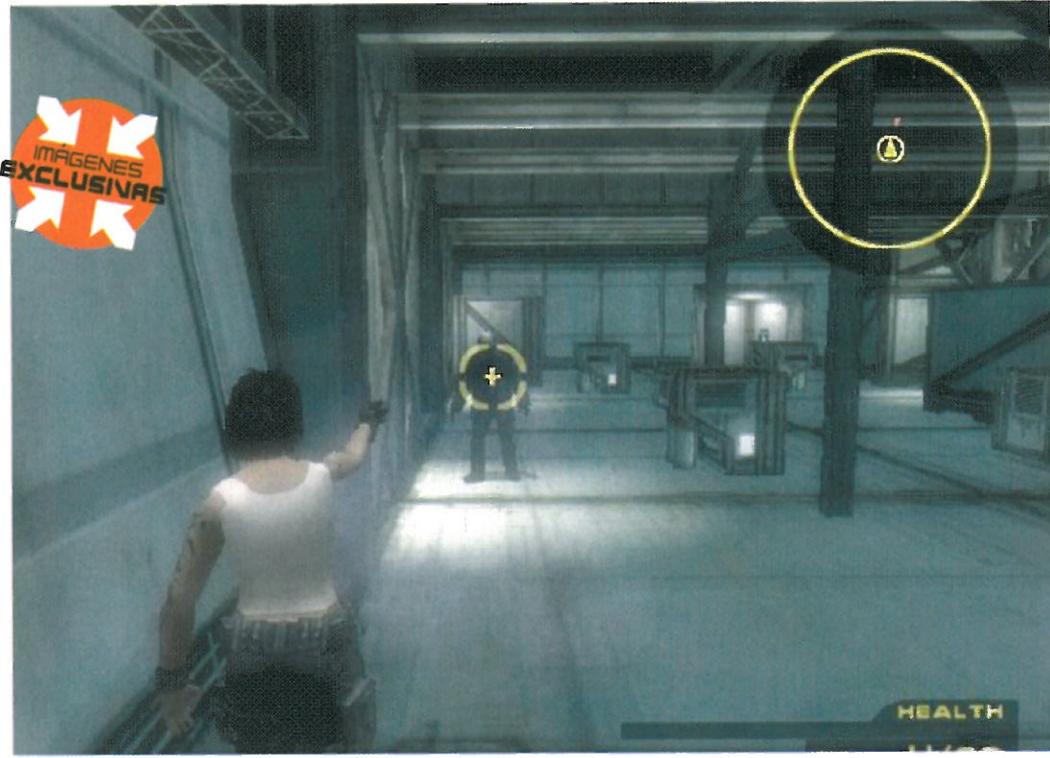
↑ Crea tus propios personajes con todo detalle.



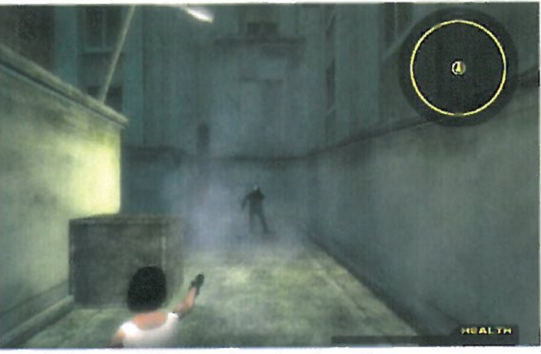
↑ Las superficies duras propician maratones en la línea de saque.



↑ El funcionamiento de Top Spin es tan bueno como su aspecto... que es genial.



Jack Wade, la estrella original de Headhunter se hace a un lado para que su ayudante Leeza X, en la que se puede confiar, haga el trabajo sucio.



Señalar con el dedo es de mala educación, pero peor es gasear el lugar todavía es peor.



Los intestinos de la ciudad necesitan una limpieza a fondo.

Headhunter: Redemption

Sega se inclina por lo tenebroso con esta secuela dura y realista de Headhunter.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: AMUZE
EDITOR: ACCLAIM
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003



LA SERIE Headhunter apareció primero en Dreamcast, y nos presentó a Jack Wade, un "cazador de cabezas" al que se ha confiado la misión de poner orden en un mundo futuro que ha enloquecido. El crimen organizado ha crecido como la espuma, los civiles gastan el dinero como si no hubiera futuro, y todos hemos sufrido un lavado de cerebro por parte de los medios de comunicación. A nosotros todo esto nos suena como muy actual, pero *Headhunter: Redemption* tiene lugar al cabo de 20 años del original, que contemplaba como el virus Bloody Mary destruía casi por completo a la humanidad.

Dado que Wade aparece ahora un poco más viejo, se le ha proporcionado una pequeña ayuda para restablecer los valores familiares. Puede que el nombre de Leeza X os suene a personaje integrante del grupo So Solid Crew, pero es más eficaz que un toro que haya ingerido chiles picantes, y tiene amor suficiente para con su mentor Wade. Tienes que jugar en calidad de uno de estos dos luchadores por la libertad, parándoles los pies a las organizaciones malvada, con la ayuda de sus habilidades y armas exclusivas. También habrá unos cuantos vehículos a los que tendrás que secuestrar a lo largo del juego, lo que aumentará un poco más el ritmo de esta aventura tenebrosa. Más información dentro de poco tiempo.



El ambiente industrial crea tensión.

Gran parte del juego tiene un aspecto sórdido (y desolado).

Arriba y Abajo

El mundo de *Headhunter* se halla dividido en dos secciones: arriba y abajo. Arriba es allí donde todo es bueno, la vida es limpia, con ciudades que crecen repletas de cristaleras y torres de acero que constituyen el estado del arte. Abajo es allí donde encuentras a los inadaptados y a los perdedores enfermos, que han sido apartados por la sociedad, fuera de la vista y fuera de las conciencias de la gente. Y como puedes imaginar, esto constituye la receta ideal para que se produzca un desastre, una ruina, una tragedia, una catástrofe, una calamidad, o cualquier otro sinónimo que pueda aparecer en el diccionario.



Uno en la cabeza debería bastar.



No esperes encontrar zombies.

JUEGA SIN LIMITES!

POR FIN, DISFRUTA DE TU CONSOLA SIN NINGUN TIPO DE CABLES.

- SIN CABLES. Juega desde cualquier lugar de tu casa
- ALTA VELOCIDAD. Aprovecha el rendimiento A TOPE
- TU RED LOCAL conectada a tu video consola y SIN CABLES
- SIMPLE de instalar

Visita www.usr.com/gaming



U.S.Robotics® Ready. Set. Connect.™

Disponible en:







CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

ADIVINANDO EL FUTURO
Es la primera vez que os escribo así que seré breve: ¿saldrá *Shemmue 3* en castellano? ¿Bajará *Halo* a 30 _ después de tanto tiempo? ¿Saldrá *Resident Evil* para Xbox después que haya salido *RE4* para Game Cube?
the .aK. (correo electrónico)

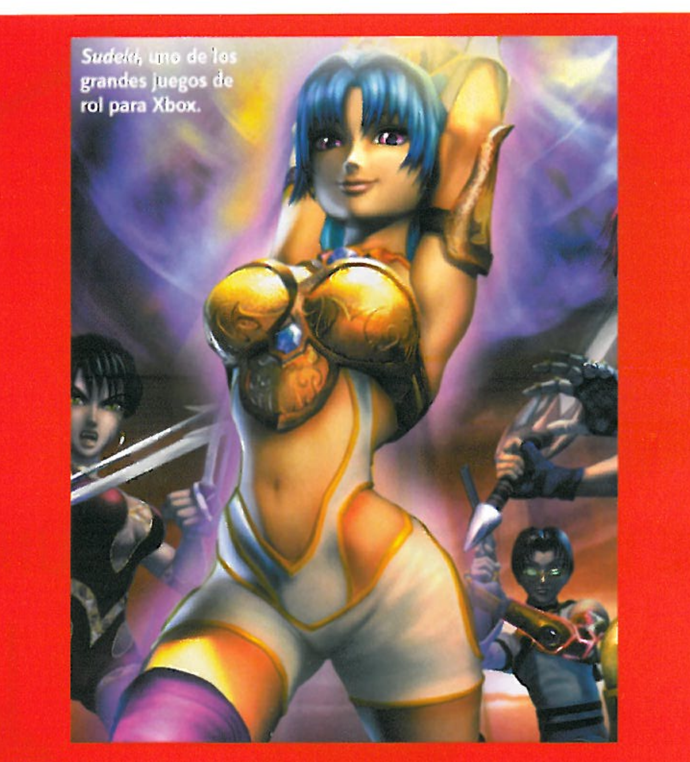
Lo que realmente quisiéramos saber es si finalmente saldrá *Shenmue3* y para cuando lo veremos en España... sobre la traducción es imposible saber nada de momento. A falta de confirmación oficial, no creemos que *Halo* tarde mucho en bajar de precio, sobre todo debido al próximo lanzamiento de la segunda parte. La verdad es que nos lo pones muy difícil, porque adivinar hacia donde irá la saga de *Resident Evil* tras su exclusividad en Game Cube es algo que *Capcom* tendrá que pensar muy seriamente, sobre todo si quiere mejorar las ventas de su saga más conocida. Los rumores hablan de que el siguiente título pasaría a ser multiplataforma, pero hasta bien entrado el 2004 no parece que vayamos a saber nada de forma oficial.

¿JUEGOS DE PISTOLA?
Me gustaría, si fuese posible, que me facilitaran una lista con todos los juegos de Xbox que se puedan jugar con pistola. Muchas gracias por la respuesta.

Estoo, pues, vamos a ver así a bote pronto... está *Starsky y Hutch* (sólo en modo para dos jugadores), *The House Of The Dead 3* y también *The House Of The Dead 2*... si te pasas el modo historia de la tercera parte. Lamentamos tener que darte esta noticia (y esperamos que pronto Sega o Namco versiones algunos de sus arcades de pistola) pero a pesar de la magnífica pistola que puedes encontrar junto al juego, no tenemos más arcades con que disfrutarla, así que nos toca esperar.

¿SUPER MARIO SUNSHINE EN XBOX?
Dos cosas: creo que seria importante que especificarais siempre y de una forma clara si los juego están doblados y traducidos y ¿creéis que saldrán *Jack and Daxter 2*, *Rachet&Clank 2*, *Shypon Filter 3* y *Tomb Raider* para Xbox?
Simón Díaz González (Gijón)

Tras anotar tu acertada sugerencia, sinceramente no creemos que ninguno de los títulos que mencionas en tu lista acabe saliendo para Xbox ya que son juegos distribuidos o creados por la propia Sony a excepción de *Tomb Raider*, propiedad de Eidos. Quizá este último o versiones posteriores acaben saliendo en Xbox, si no se recurre a los típicos acuerdos de exclusividad que han impedido su actual lanzamiento en otras plataformas.


Sudeki, uno de los grandes juegos de rol para Xbox.

AFICCIONADOS AL ROL
Me encantan los juegos de rol, de hecho soy un fiel seguidor del modo y la historia de la saga *Final Fantasy*, y debo admitir que estuve apunto de comprarme otra consola para seguir jugando con las nuevas entregas. Estoy decepcionado y os pido por favor que me enseñéis los mejores juegos de rol que haya disponibles para Xbox y los que vayan a salir próximamente.
Borja (carta)

Todos hemos echado un poco de menos esos juegos de rol largos y profundos que nos dejan literalmente enganchados por sus cuidados argumentos y las grandes aventuras que nos hacen disfrutar de lo lindo. Sin embargo, esas ausencias van a formar parte del pasado gracias a grandes juegos como *Morrowind*, *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*, *Piratas del Caribe*, *Sudeki*, *Deux Ex 2* o *Phantasy Star Online*. Y el año que viene disfrutaremos de joyas como *True Fantasy Live* o el ansiado *Fable*, por lo que esperamos que tu y los demás usuarios de Xbox sacien abundantemente su sed de juegos de rol.

«APATRUYANDO» LOS CIELOS DE YAGER
He adquirido últimamente *Yager* y me parece bellísimo y un gran juego (tendría un 10 si no fuera por que no está traducido). No me explico como un juego así no está localizado al castellano y sí al francés o al alemán. Tiene muchas líneas de diálogo que interesan en la historia y no vendría mal que se entendiera ya que se puede resolver por intuición, pero el riesgo a perderse en la historia o no cumplir ciertos objetivos lo hacen dificultoso. También es un juego complicado en algunas fases y quisiera que me informarais si existe alguna guía o si existen trucos para este juego. Me gustaría también que me comentarais algo de un juego que ha pasado «de puntillas», *Seablade*. Para terminar, una duda existencial ¿*Mace Grifin: Bounty Hunter* o *Breed*?
Pedro Pérez (Correo electrónico)

Estimado amigo Pedro. Ya hemos comentado otras veces en esta sección que la traducción y doblaje de los juegos depende única y exclusivamente de la distribuidora. Quizá en este caso el alto coste de doblar o traducir el juego no resultaba rentable por no tratarse de un título «famoso» o no pertenecer a un género mas comercial, por lo que quizá no esperaban vender lo suficiente como para amortizar esa traducción, sin poner en duda la calidad de un juego como *Yager*. *Seablade* no es que haya pasado de puntillas, es que ha pasado sin pena ni gloria por las Xbox de todo el mundo, al tratarse de un arcade de disparos (pilotando una nave anfibia) de una calidad bastante discutible A la espera de jugar con la versión Xbox de *Breed*, *Mace Grifin* resulta un *shooter* realmente entretenido aunque quizá un poco repetitivo, difícil elección con la de buenos títulos que salen estas fechas. Una buena página donde buscar guías y trucos (en inglés) la tienes en www.gamefaqs.com.

CABLE AVANZADO DE MICROSOFT
Tengo un grave problema con la conexión del sonido 5.1 de *Big Ben*. Para empezar, el cable que se conecta a Xbox hay que comprarlo aparte, y eso ya empieza siendo un fastidio. Pero el problema viene cuando ya tienes el cable pero no sabes por donde conectarlo, así que si me lo podéis aclarar, os lo agradecería.
Pedro José (correo electrónico)

Como ya hemos mencionado en el título, necesitas comprar el cable avanzado de Microsoft (RGB) ya que solamente con este cable obtendrás la conexión óptica necesaria para conectar cualquier sistema de altavoces 5.1 con decodificador Dolby o DTS. Este cable se coloca en el mismo lugar que el que viene incluido con la consola.

EL FUTBOL ES ASI
Me gustaría saber si saldrá algún juego de fútbol como por ejemplo *Pro Evolution Soccer 2* en Xbox. Otra cuestión es saber cuando sale el juego de *Unreal 2* para Xbox y si tendrá muchas diferencias con respecto a *Unreal Championship*.

Sin ir demasiado lejos, tienes a *FIFA 2004* como la mejor opción para suplir la falta de *Pro Evolution Soccer*, con más equipos, ligas y equipaciones oficiales. Por otro lado, *Unreal2* es un juego muy distinto a *Unreal Championship* ya que se centra especialmente en la experiencia para un solo jugador y presenta un argumento que te va guiando a través de distintos planetas, digamos que a lo *Halo* salvando las distancias.


namco®
*
*
* Armas no disponibles en el juego.
soulcalibur2-es.com
Combate con el mayor arsenal de armas
en la historia de los juegos de lucha.
16+
www.pegi.info
XBOX
SOULCALIBUR II
namco
Domina tu arma o muere.





Desde el foro

Desde el foro de la revista esperamos que os haya dado tiempo a reunir el dinero necesario para afrontar esta temporada. Y es que joyas del calibre de *Soul Calibur 2*, *Project Gotham Racing 2* o el impresionante *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua república* están esperando a que vayas a por ellos. De todo esto y de mucho más hablamos habitualmente en las páginas del foro, que como siempre podrás encontrar en www.revistaoficialxbox.net.

SIN TANTO bombo, pero con mucha calidad, también encontramos juegos como *Group S Challenge*, el esperado juego de conducción de *Namco*, o *Colin McRae 4*, sin olvidarnos del espectacular *Otogi*, diseñado especialmente para los amantes de la acción.

Eric es uno de tantos lectores y foristas que se muere de ganas por jugar con *Project Ghotam Racing 2*, sobre todo por sus grandes posibilidades de juego por Internet, aunque también le apetece recorrer a todo trapo las calles y carreteras de Barcelona, ciudad que mostrará todo su esplendor junto a Florencia o Tokio entre otras. Rastan, Beon y Fornical le dan toda la razón, apuntando las numerosas opciones que incorpora el juego y que lo convierten en uno de los más completos del género.

En el foro «General», Frost busca un poco más de información sobre el tipo de juego que será *Ninja Gaiden*, el título programado por los artistas de *Team Ninja*, ya que no tiene claro si se trata de un juego más orientado a la acción o al sigilo, algo que ha quedado ya subsanado con algunas de sus respuestas. Trufaman es de los muchos que está emocionado con los lanzamientos que Xbox tiene preparados para este final de año y también para el año 2004, augurando un próximo repleto de éxitos y títulos de gran calidad. *Fable*, *Stalker*, *Fifa 2004*, *Halo2* o *Soul Calibur2* son algunos de los juegos que más llaman su atención. Moonman añade a esa lista *Dead Or Alive Online*, mientras que Duke.elx pone a *Project Gotham Racing 2* en el primer puesto. Estaba claro que con tantas novedades este tipo de post abundaría; no hace falta navegar mucho para encontrarnos otro similar por parte de Ak Vince Carter, con una lista más larga si cabe que la de Trufamán, al tiempo que se pregunta cómo afrontar los gastos que conllevan hacerse con tantas novedades.

D-X-Files comenta varias dudas en uno de sus mensajes. Este forista busca información sobre un vga-box para Xbox, comparando *Driver 3* con *True Crime* y preguntando si finalmente saldrá *Gta Vice City* para Xbox. Empezando por el final, ya podemos confirmar que tanto *GTA 3* como *GTA Vice City* saldrán para Xbox en próximas fechas, sin confirmar aún las novedades que incorporarían estas versiones.

En el foro «Hardware», Frost no acaba de estar convencido de la mejora que supone usar el Controller S, por lo que pide consejo a los usuarios de Xbox que ya tengan este mando para que comenten sus impresiones. Solrak prefiere usar el mando más pequeño pero hay otros jugadores como Fornikal que está muy contentos usando la pareja de mandos normales que tiene para su consola.

Rodney JC cambia totalmente el tercio hacia un juego que ya va por su quinta entrega. *Tony Hawks Underground* se reinventa asimismo en una versión cuyas novedades (entre las que está la posibilidad de crear nuestros propios movimientos) y opciones *on line* parece que lo convertirán en otra compra obligada.

Axl se destapa con una «contra crítica» de *Brute Force*, juego que defiende con vehemencia en el foro «Juegos» ante la decepción de algunos jugadores que quizá esperaban prematuramente al sucesor de *Halo*. Rastan y Fornical también están contentos con el juego, pero todos tendremos que esperar a que *Halo 2* se convierta en el sucesor real del primero. Halocell es de los que miran al futuro comentando las buenas vibraciones que presenta un título como *Far Cry*, un *shooter* que junto a *Doom3* y *Half Life2* va a dejar el catalogo de Xbox con los mejores representantes del género en cualquier consola.

En el foro «Hardware» podemos ver una nueva consulta sobre altavoces por parte de Gerard. Más bien es una recomendación ya que, tras escuchar como suena *Halo* en 5.1, ya no puede jugar sin enchufar los altavoces. Gerard le recomienda a todo el mundo estos altavoces y recuerda a los demás foristas que la misma marca acaba de lanzar un modelo que incorpora DTS, Dolby Digital y Pro Logic2 sin apenas variar el precio sobre las versiones previas.

Trucos y ayuda es lo que busca Duke.elx para completar al cien por cien el divertidísimo *Kung Fu Chaos* ya que aún le falta conseguir los trajes de todos los luchadores; afortunadamente, elco acude al rescate con la solución escrita en unas pocas líneas. Brightblade ha comenzado a jugar a *Splinter Cell* recientemente y, como viene siendo habitual, se ha perdido un poco en una de las misiones; del apuro le han sacado foristas como Fornical (muy activo últimamente) o MalkanSpa , que incluso le ha proporcionado alguna guía del juego.

¿CÓMO PARTICIPAR EN EL FORO?

» NADA MÁS SENCILLO: simplemente accede a la página web de nuestra revista en www.revistaoficialxbox.net, y a continuación pulsa sobre el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías (General, Juegos, Trucos y Hardware)

Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que pinchar sobre la opción para darte de «alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña.

Una vez hecho esto lo que queda es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes




Un tramo del rally de Japón.

15 gotas de agua de un total de 2 millones que salpican las ruedas de un Puma Rallye Car derrapando a 120 km/h.



XBOX PlayStation 2

"¡Vuelve la bestia!" Revista Oficial PS2.

"El mejor simulador de rallies de la historia." Play2Manía

"McRae jamás había tenido mejor aspecto." Revista Oficial Xbox



Pocas cosas pueden ser tan divertidas como este *shooter* basado en escuadrones, cuyo aspecto es alucinante.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE 2003**
JUGADOR: **1-2, 1-6 CON XBOX LIVE**
WEB: **WWW.UBISOFT.CO.UK**

Con la sola excepción del Jefe Maestro, resulta difícil imaginar un hombre más importante para los poseedores de Xbox que Tom Clancy. Los dos juegos para Xbox a los que ha dado nombre hasta ahora -*Splinter Cell* y *Ghost Recon*- han vendido tropecientos millardos de copias. Ambos han ensanchado los límites técnicos: gráficamente en el caso de *Splinter Cell*, que disponía de contenidos descargables para arrancar, y en el caso de *Ghost Recon* con uno de los mejores modos multijuego *on line*. Pero lo más importante de todo es que ambos resultaban más divertidos que disponer de un asiento en la primera fila del concurso Miss Topless.

Así que resulta más que probable que comprendáis nuestra excitación por la posibilidad de efectuar una toma de contacto exclusiva de *Tom Clancy's Rainbow Six 3*. Sobre PC, la serie *Rainbow Six* fue la primera en ostentar la ahora legendaria etiqueta Clancy, y se la venera por su combate realista basado en escuadrones. Estuvo protagonizada por Team Rainbow, un escuadrón de élite destinado a operativos especiales, que se ocupaba de los terroristas dentro de entornos limitados. Sin embargo, la estrategia utilizada por los Ghosts en *Ghost Recon* era más propia de tácticas militares de largo alcance.

Ahora existen muchas más diferencias que nunca entre ambas franquicias: mientras que *Ghost Recon* era una aportación bastante directa de la versión para PC, *Rainbow Six 3* ha sido reconstruido casi por completo. Y tú tan sólo te encargarás de un operativo -Ding Chavez- en vez de ir te intercambiando con los miembros del escuadrón, si bien estarás acompañado por otros tres operativos a los que podrás dar órdenes con vistas a alcanzar el objetivo de la mejor forma posi-



TÚ Y YO! Discutir a viva voz nunca fue tan divertido.

APARTE de los modos estilo «Deathmatch», también puedes jugar en modo «Campaña», con uno o cuatro jugadores, a través de *System Link* y de *Xbox Live*. Mientras que cuando te hallas en modo monojugador puedes utilizar el *Xbox Communicator* para dar órdenes a los tipos gobernados por la inteligencia artificial, ahora puedes discutir acerca de quién va a ser el primero que se encargue de atacar la habitación llena de terroristas. La comunicación a través de la voz juega un papel más integral que en cualquier otro juego de Xbox aparecido hasta la fecha.



↑ Trabaja en equipo o hazlo tú sólo.



↑ No te quedes parado demasiado tiempo.



↑ El equipo rojo intenta un asalto por sorpresa.

ble. A juzgar por lo que hemos podido jugar, da la impresión de que este juego va a situarse entre *Ghost Recon* y *Conflict: Desert Storm*. Se trata de una situación tremendamente buena: tiene más acción que *GR* pero sigue resultando serio, y las órdenes que puedes a tus hombres son mucho más complejas (véase «Sé el jefe»). Tradicionalmente, la serie *Rainbow Six* ha implicado una lenta planificación antes de cada misión, para decidir lo que debería hacer cada equipo una vez se hallara sobre el terreno de operaciones, lo que debería llevar consigo cada persona, etc. Pero en Xbox todo goza de una mayor inmediatez: la planificación se efectúa sobre el terreno, dependiendo de la situación, cosa que te permite el cambio de objetivos de la misión. Y pese a que puedes hacerte con un Ding antes de la partida (existen unas 30 armas distintas, incluyendo todo tipo de material del mundo real que puedas imaginar), tus compañeros pueden servirse a su gusto. Se produce el mínimo de confusión para que puedas seguir adelante y llevar a cabo la tarea de hacer rodar cuantas más cabezas mejor.

Hasta ahora, tan sólo se nos ha mostrado una de las misiones del Team Rainbow, un ataque sigiloso a la antigua prisión de Alcatraz, que ha sido tomada por los terroristas. Tienes que desembarazarte de ellos y liberar a los rehenes. Tan pronto como empieza el juego, existe una sensación de calidad que presagia un buen juego final. Entrando por las alcantarillas y estando rodeado por unos compañeros de equipo muy bien detallados, una rápida maniobra con la cru-



↑ **Los colegas -como ya hemos decidido llamarles a estos tipos duros del Team Rainbow- se ponen en marcha para rescatar a un rehén, mientras nosotros les proporcionamos cobertura.**



INFORMACIÓN ADICIONAL

» ¡ALTAVOCES!

Esto ya lo hemos dicho para muchos juegos, pero el sonido de *Rainbow Six 3* resulta realmente soberbio. ¡Es realista hasta la saciedad! Nosotros saltamos de nuestro asiento en el momento en que se desencadenó una de las batallas con fusiles. También hay una música de fondo extraordinaria que encaja a la perfección con la atmósfera.

» XBOX LIVE

Buenas noticias para los entusiastas del juego *on line*: después de *Ghost Recon*, Ubi soft adora *Xbox Live*, y por esta razón está proporcionando a *Rainbow Six* con tanta funcionalidad *on line* como le resulta posible. La totalidad de la campaña estará disponible para el juego en cooperación y habrá mapas disponibles para el juego contra adversarios: ¡hasta 16 jugadores a la vez! ¡No podemos esperar!



↑ **Sorprende a un malvado distraído y se rendirá. ¡Abofetéalo!**

"Estamos enamorados de Otogi. La clase y elegancia con las que ha sido concebido nos han cautivado"
MERISTATION.COM

"Uno de los mejore titulos de acción para la consola"
XBOX OFICIAL

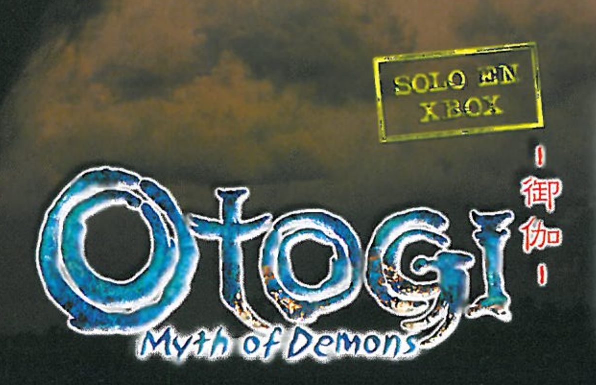
Enfréntate a los demonios de tu propio infierno

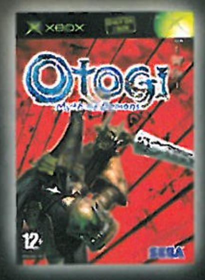


Ganador
Mejor Innovación
Gráfica del Año
EDGE 2003 GAME AWARDS



Ganador
Mejor Innovación
Sonora del Año
EDGE 2003 GAME AWARDS













Las cortinas penden de forma realista sobre este equipo súper detallado.

Unos gráficos impresionantes, unos efectos sonoros excelentes y una inteligencia artificial superlativa

INFORMACIÓN ADICIONAL

No se si te lo imaginas, pero cuando eres un integrante del Team Rainbow no todo es matar, matar y matar. Si de repente detectas a un guardia y éste se da cuenta de que es hombre muerto, puede que lance su arma y se rinda. Luego le puedes abofetear, salvando así una vida preciosa.

ceta de control revela visión nocturna y gafas térmicas fácilmente accesibles, algunas armas bastante gordotas y unos gráficos esplendorosos. Los efectos extraordinarios están presentes por todas partes: una cañería agujereada desprende una especie de nube de vapor que distorsiona las imágenes, unos potentes chorros de luz resplandecen de forma inesperada y muy realista, y la estructura del edificio reacciona como hubieras podido imaginar que lo haría cuando tus hombres pasan por debajo de ella.

Existe todo un cúmulo de razones que abogan para que esperes con impaciencia *Rainbow Six 3*, al que todavía le queda mucho tiempo de desarrollo. Incluso en la fase actual, la inteligencia artificial del enemigo resulta más sofisticada que la de muchos juegos terminados; nosotros observamos a un enemigo que, aún sabiendo que se hallaba inmóvil detrás de una esquina, se esforzaba por continuar la lucha otro día. La inteligencia artificial de los aliados no resulta menos impresionante, con tus tres compañeros que constantemente cambian de posición para cubrir zonas de peligro en potencia. Por supuesto, incluso eliminaron a un malvado que se había situado furtivamente detrás de nosotros en varias ocasiones. Unos gráficos de campanillas, algunos efectos sonoros excelentes y una inteligen-

ENVÍA A LOS MUCHACHOS

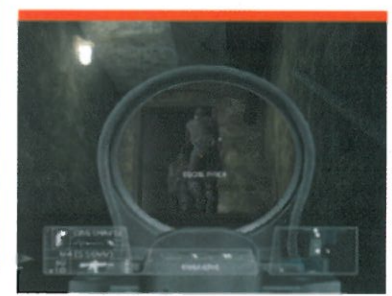
En *Ghost Recon*, el empleo de las habilidades de tu equipo constituye una necesidad. He aquí el tipo de cosas que pueden hacer.a



«¿Qué hay detrás de la puerta?», piensa Ding. «Dejaré que los compañeros efectúen la comprobación.»



Elige una opción dentro de la rueda de opciones y los tipos de prestarán toda la atención que mereces...



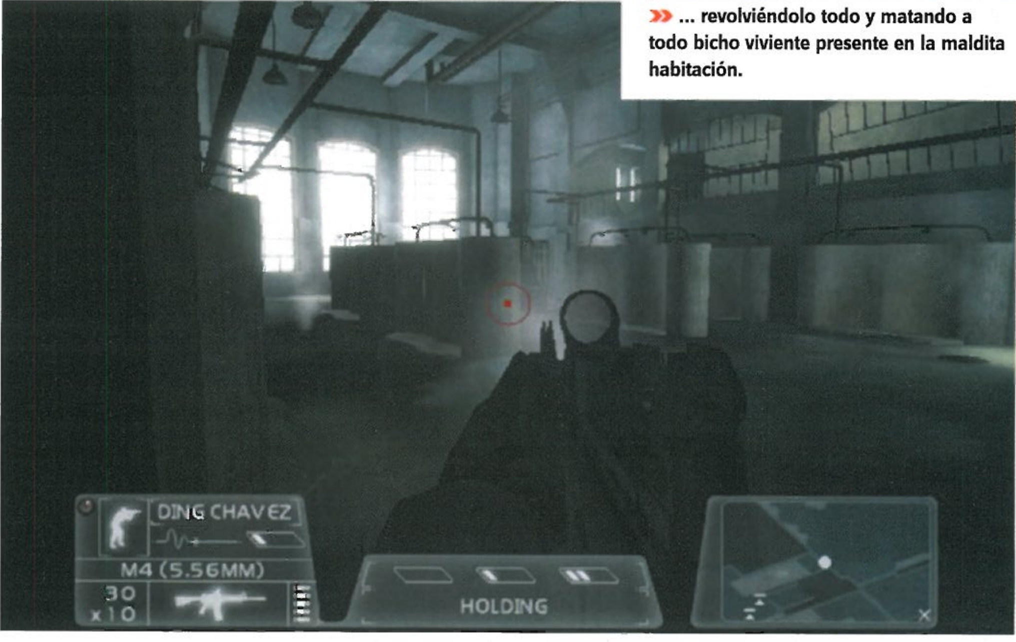
... revolviéndolo todo y matando a todo bicho viviente presente en la maldita habitación.



¿No encuentras a quién matar...?



... Pues no seas tonto y aproxímate más.



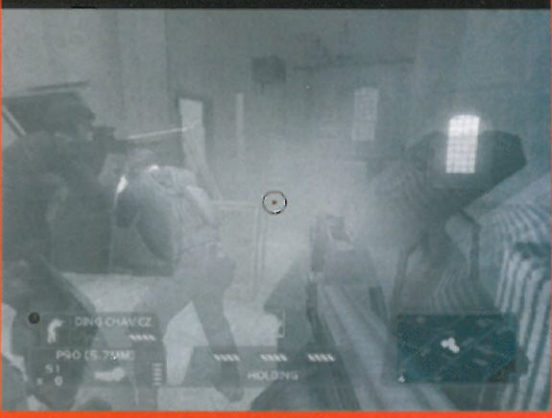
A medida que vas entrando en esta habitación, surge una música de ópera, los pelos se te ponen de punta y... Pues nada, no queremos estropearte la fiesta.

¡MIS OJOS! ¡Mis ojos preciosos! Tus retinas arderán antes de que no consigas cumplir las órdenes.

¿NO HAS OÍDO hablar nunca de una Flashbang? Se trata de una granada no letal que crea un fogonazo de luz, tan intenso que deja marcada a fuego la imagen en tu retina. Los enemigos temporalmente ciegos constituyen un blanco magnífico para matarlos. O incapacitarlos, si te sientes generoso. En nuestro caso los matamos ya que uno nunca puede estar seguro de las cosas.
El efecto de una Flashbang sobre tu propio personaje se esconde de una forma brillante. A medida que desaparece, tu visión queda «congelada» durante unos segundos, pero puedes seguir moviéndote. A medida que desaparece, la imagen congelada se esfuma, pero sigues hallándote confuso acerca de lo que ves realmente. Y todo esto está acompañado por un grito tremendamente agudo, que resulta especialmente extraordinario si se dispone de una configuración de audio más o menos potable.



¡Bang! «¡Idiota! Te dije que la echaras a través de la puerta! ». Mientras la Flashbang desaparece, la imagen queda impresa a fuego sobre la pantalla...

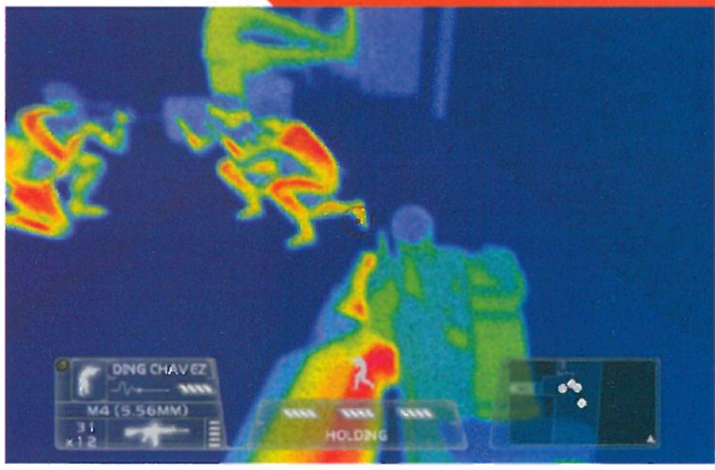


... y se desvanece lentamente, mientras reaparece gradualmente lo que realmente estabas mirando. Confuso, pero parece original.

En Xbox todo goza de una mayor inmediatez: la planificación se efectóa sobre el terreno, dependiendo de la situación, cosa que permite el cambio de objetivos de la misión



Fíjate bien en el entorno; los explosivos pueden dejar fuera de combate a varios tipos malvados.



La visión térmica resulta tan útil aquí como lo era en *Splinter Cell*, pero su aspecto incluso es mejor.



¡Fíjate! Te está mirando, esperando a que le des instrucciones. Te respeta. Eres el líder.



No son granadas precisamente sigilosas.

cia artificial superlativa contribuyen a la atmósfera que se respira en Alcatraz resulte claustrofóbica en grado sumo. Además, existen algunos enfrentamientos a tiros que los entusiastas de la película de 1996, llamada *La Roca*, sin duda reconocerán. (Mike Grasso, un consejero técnico de dicho filme, tiene asignado un papel muy parecido en este juego). Pero existe una nueva característica extraordinaria que vale la pena que mencionemos ya que te hace sentir como si estuvieras allí. Utilizando el *Xbox Communicator*, puedes indicarles de viva voz a tus compañeros de equipo que efectúen alguna de las acciones descritas en el menú de acción. El hecho de

OPCIONES PARA XBOX LIVE» Saca el máximo provecho de este título en su vertiente *on line.*

SEGÚN EL PRODUCTOR Chaddi Lebbod, existen planes importantes para que haya contenidos descargables. Un poco después de su lanzamiento en noviembre, aparecerán cuatro mapas nuevos, con un pequeño equipo de programadores dispuesto a proporcionar actualizaciones más adelante.



«Esto de la izquierda es mi equipo, listo para reaccionar ante mis órdenes. Desde esta posición seguro que los voy a destrozar. ¡Por que puedo!»



Tal como ocurría en la primera misión de Splinter Cell, el nivel de apertura constituye un verdadero alarde de gráficos.



Tu punto de mira cambia de tamaño cuando te mueves.



Los rifles de francotirador constituyen una necesidad en algunos niveles.

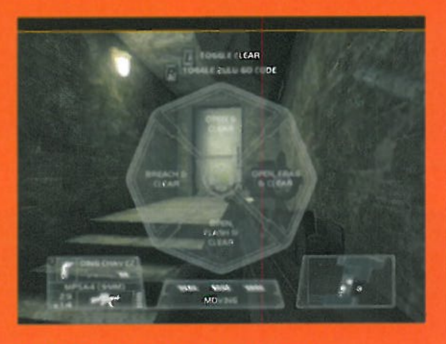


Todos los personajes proyectan sombras reales.

SÉ EL JEFE» Dar órdenes es sencillo

DAR ÓRDENES a los compañeros resulta increíblemente sencillo. Pulsando el botón «A», aparece un conjunto de instrucciones, sensibles al contexto, que puedes transmitir a tus hombres. Si miras desde una cierta distancia, las instrucciones podrían indicar al equipo que se trasladara a un punto determinado, mientras que si te hallas en una puerta, dispondrás de una gran variedad de mandatos relacionados con la puerta.

De una forma muy inteligente, puedes utilizar el código Zulú, que no es otra cosa que una señal para que el equipo actúe de acuerdo con lo que señala el código. De esta forma, puedes configurar un mandato para que tus hombres ataquen una habitación, para luego pasar a coordinar tu propio ataque desde otro punto. La pulsación del botón negro activa el mandato que has creado. Y todo esto resulta bastante satisfactorio cuando uno se ve obligado a planificar...



Da la orden y los chicos lo harán.

» gritarles «Open and Clear» y ver como a continuación cumplen tu orden, podemos asegurarte que constituye una experiencia inolvidable.

Por el tiempo invertido jugando con este juego, podemos decir que ha dado en el blanco de nuestras listas de más deseados. Nos despellejaremos los ojos -aparentemente, esto contribuye a detectar las cosas con mayor nitidez- para conseguir mantenerte informado a lo largo de los meses que se avecinan. ¿Os fijáis en lo mucho que nos preocupamos de vosotros? ¡Hasta nos despellejamos los ojos!

Por cierto, una última cosa: en el próximo número dispondremos de una demo jugable, asombrosa, para que podáis comprobar de primera mano las virtudes de este fascinante juego.



Mejor repítelo varias veces para estar completamente seguro.



Así es la visión nocturna ¡El equipo tiene todos los ángulos cubiertos!



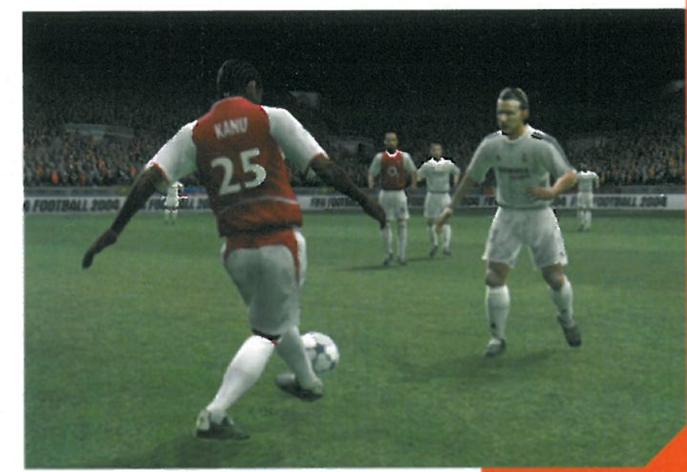
NBA
NBA JAM
TRAINING CAMP
DAY
54
NBA JAM
UNOS NACEN, OTROS SE HACEN.
24 Octubre'03
XBOX
Acclaim
www.acclaim.es
3+
www.pegi.info

ACCESO EXCLUSIVO

↑ Todos los fichajes estarán actualizados. Seguro que EA sabía antes que nadie en qué equipo jugaría Beckham la próxima temporada.

FIFA FOOTBALL 2004

Nos infiltramos en los vestuarios de EA para descubrir en exclusiva qué nuevas tácticas y estrategias se incluirán en el mejor juego de fútbol para Xbox



↑ ¿Qué peinados llevará Beckham?

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **EA CANADA**
DISTRIBUIDOR: **EA**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
JUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.EASPORTS.COM**

HUBO UN TIEMPO en el que el término «franquicia» se refería tan solo a una cadena de restaurantes de comida rápida. Pero a medida que la jerga de marketing se mezcló con la de los videojuegos, la palabra en cuestión empezó a atribuirse a los títulos veteranos que año tras año pueblan las estanterías de todos los comercios. Con el futuro lanzamiento de *FIFA Football 2004*, la franquicia de las franquicias cumplirá diez años en el negocio, en una historia que ha tenido sus más y sus menos.

Los tiempos oscuros llegaron cuando los usuarios empezaron a ver la serie de forma cínica ya que, por aquellos tiempos, el estilo parecía dominar por encima de la sustancia. No tenía mucho sentido tener a Robbie Williams cantando en la intro o el último peinado de Beckham si podías coger el balón con un defensa y correr por todo el campo para terminar marcando gol. Eso no era fútbol. Te acercabas a la meta desde cierto ángulo y casi siempre anotabas un tanto. Los pies parecían estar envueltos de pegamento ya que el balón se pegaba a ellos de manera increíble. El realismo quedaba fuera; el contenido de la licencia entraba en el juego. Y aunque la máquina de marketing aseguraba un éxito comercial enorme, muchos críticos estaban de acuerdo en que la jugabilidad era más débil que una pluma en medio de un tornado de esos históricos.

Pero entonces llegó *FIFA 2003* y todos los críticos tuvieron que callar ya que el barco de EA había cambiado de rumbo y había apostado claramente por la calidad. En términos de fútbol y Xbox, no hay nada mejor. Así pues, cuando EA nos invitó a ver en exclusiva la secuela de aquel título, subimos *ipso facto* al avión y nos dirigimos sin pensarlo hacia Vancouver para comprobar si se repetirá el éxito de la temporada pasada o se volverá a las malas costumbres de antaño.

El campus de EA en Vancouver tiene todo lo que imaginas que debe tener el campus del mayor distribuidor de videojuegos del mundo. Mucha seguridad, una tienda de *merchandising* y un auditorio dispuesto de la última tecnología para mostrar los nuevos productos a la prensa. También hay, como era de esperar, una pista de ba- »

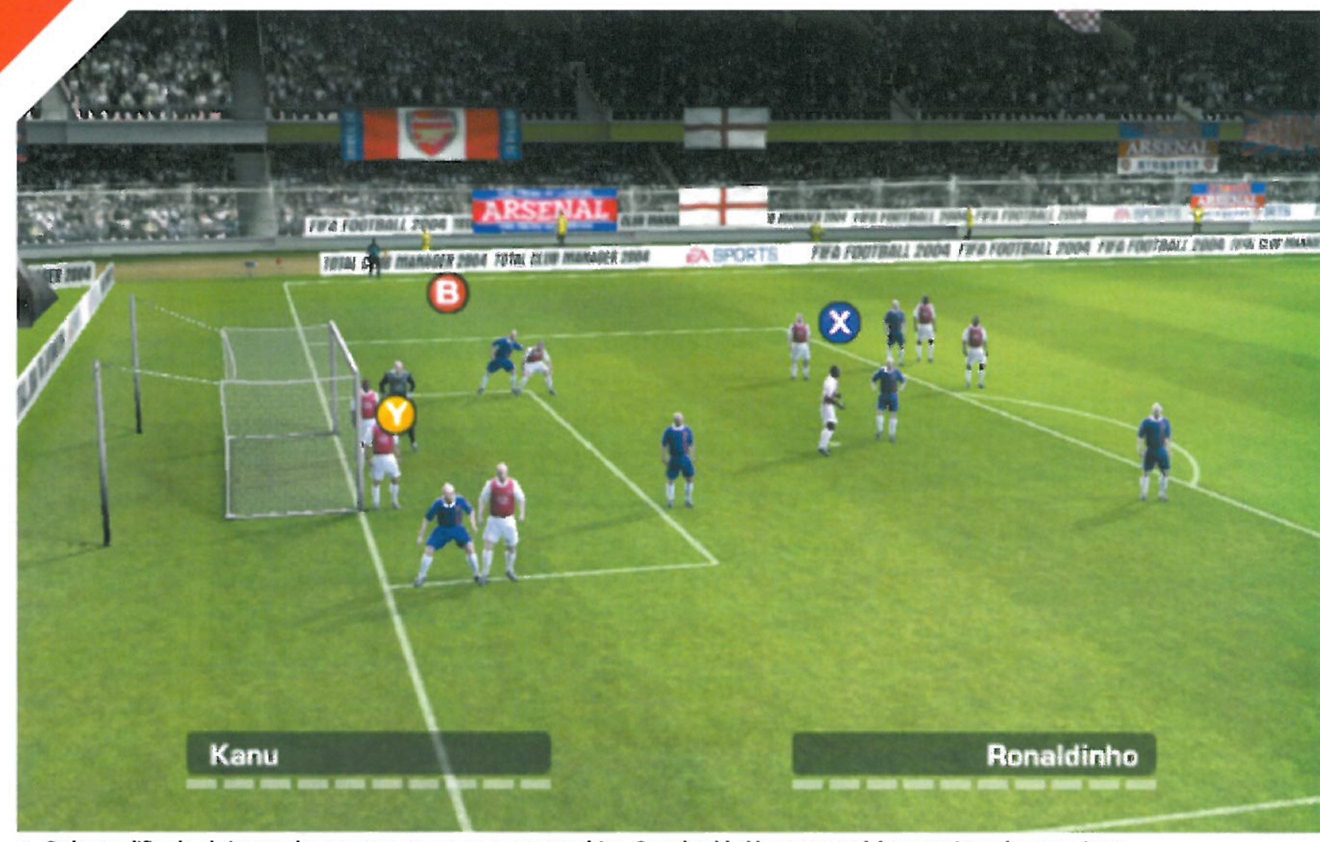
INFORMACIÓN ADICIONAL

» EN DIRECTO
Cuando anotes un tanto espectacular o hagas una buena jugada defensiva, no sólo podrás ver la repetición si no que la jugada se analizará y se retransmitirá tal cual lo verías en televisión.

INFORMACIÓN ADICIONAL

BECKHAM
En el primer partido que jugamos escogimos al Real Madrid y al Manchester Utd para ver cómo se desenvuelve Beckham en su nuevo equipo contra sus antiguos compañeros. No tenía mal aspecto con camiseta blanca y el número 23 en la espalda, pero uno de nuestros redactores (*culé* de toda la vida) intentó jugar duro y fue a por Beckham nada más empezar el partido, para ver si podía enviarlo directo al hospital.

¿ACTOS DE DIOS?
¿De qué va este modo de juego? ¿Qué es esto? «Actos de Dios» se refiere a todos los aspectos que tendrán lugar a lo largo de tu carrera, como lesiones de jugadores, propuestas de fichajes, etc. y de cómo afrontarás cada nueva situación. Cualquier cosa que hagas tendrá sus consecuencias en el futuro.



Se ha modificado el sistema de corners para que no sea tan estático. Cuando el balón entre en el área empiezan los empujones.





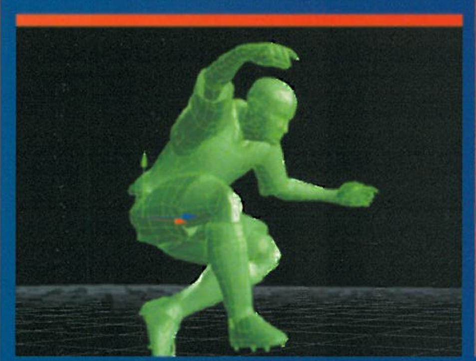
Las animaciones son mucho más naturales en *2004*.



Un pequeño empujón no hace daño a nadie, ¿verdad?

HECHO A BASE DE MALLAS Lo que la verdad esconde.

MOLDEADO Como puedes ver, bajo las texturas se esconden un montón de mallas. Las flechas rojas y azules indican la altura y la dirección.



ANIMACIÓN Momento para incluir un poco de piel al modelo. Después se examinan sus movimientos en el editor conocido con el nombre de Animal.



¡EN EL JUEGO! Y antes de que te des cuenta, los jugadores ya estarán preparados. Aquí se pondrá a prueba todos los elementos que los conforman.



Echa un vistazo a la acción alrededor del balón: jugadores marcados, medios a punto de correr... ¡Es como un partido de verdad!



Decisiones, decisiones... ¿Pasar el balón o correr hacia la gloria?



¡Parece un campo de entrenamiento en medio de la Gran Manzana!

loncesto. Aunque lo que más nos sorprendió fue ver el campo de fútbol adyacente a las oficinas. EA no tiene sólo una liga de fútbol, tiene dos que compiten por la gloria de las oficinas. Como país quizá prefieran perseguir un disco en una pista de hielo, pero como compañía, EA parece mucho más interesada en lanzar balones a 30 yardas.

EA admite claramente que el realismo de títulos anteriores es el producto de equipos de desarrollo que no eran capaces de trasladar la pasión por el deporte en los juegos. Rory Armes, vicepresidente de EA Sports, nos comenta el cambio de mentalidad de la compañía. «Ahora, si se mira al equipo de desarrollo se puede ver que hemos traído a gente que conoce el deporte y que han crecido con él.

¿Cuál es el resultado de esta nueva mentalidad? Más acción sin el balón, más características individuales para cada jugador, nuevos modos de juego para aumentar la profundidad y, lo más importante, más realismo. A nosotros nos parece bien. Danny Isaac, productor de la línea, hace un resumen con las siguientes palabras: «En *2003* nos centramos con el jugador que lleva la pelota y en el movimiento del balón. En *2004* se trata del juego en equipo y en el hecho de que no necesariamente debes tener el balón en los pies para tomar decisiones.»

El control sin el balón es la característica que hace latir el corazón del próximo *FIFA*, con varios miembros del equipo de desarrollo observando cómo en un partido de 90 minutos un jugador estrella es capaz de llegar al balón desde cualquier posición en tiempos récord. Y, siguiendo la norma de que «tiene que parecer real», EA se ha concentrado en mantener la fluidez en la acción que se desarrolla alrededor del jugador en posesión, en lugar de centrase sólo en el personaje que lleva el balón.

Los cambios realizados para incorporar este nuevo estilo de jugabilidad son muchos. Uno de los más significativos es el modo «Receptor Remoto» (veáse el cuadro *Balones Largos*). Aunque suene a estrategia utilizada en los juegos de *NFL*, esta característica permite llevar a cabo pases largos a cualquiera de tres jugadores con un solo botón. Cuando lo probamos en el modo para un solo jugador funcionó de maravilla, pero debido a que el punto de vista cambia cuando se entra en este modo, nos cuesta imaginar cómo será el desarrollo de un partido en el modo para dos jugadores. La cosa puede acabar mal entre tu compañero de juego y tú...

Pero el juego duro no solo queda reservado para el modo de dos jugadores. En la versión de este año, los codos también formarán parte del juego y todo se ha vuelto mucho más *físico* que en anteriores versiones. Cuando estés a punto de lanzar un corner, la acción se



A CANTAR...

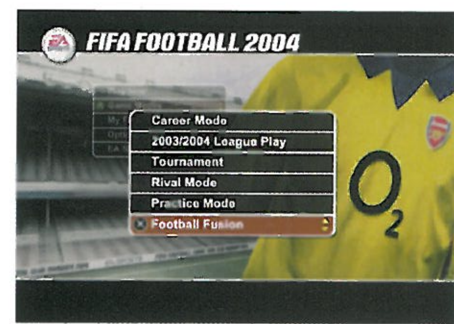
En esta nueva versión se han incluido más de 300 cánticos diferentes y una lista interminable de campos oficiales. Dentro de unos años hasta es posible que veamos cómo el público lanza monedas y botellas a la zona de juego.





¿Has visto esas texturas? ¿Y los colores? ¿Y los gráficos en alta resolución? Espectacular, sí señor...

Los aficionados se vuelven locos en los partidos.



El modo «Rival» te permite jugar derbis locales.

JUGADA MAESTRA

EA ha modificado el sistema de tiro de corner. Si lo dominas, serás el vencedor.

¡A MI CABEZA! 1



Al igual que con el modo de «Receptor Remoto», podrás dirigir el esférico con más precisión pulsando el botón que corresponde al jugador que hayas elegido.

CREAR ESPACIO 2



Mueve con fuerza la palanca analógica derecha para empujar al defensa antes de chutar. Aunque ten cuidado con el árbitro, no vaya a ser que te expulse.

INFORMACIÓN ADICIONAL

COMENTARIOS
Como es de esperar, todos los comentarios del juego estarán debidamente traducidos y doblados al castellano. Todavía no sabemos a ciencia cierta quién se ocupará en esta ocasión de retransmitir virtualmente los partidos de *FIFA 2004*, pero tan pronto como lo sepamos, os lo contaremos.

centrará en lo que sucede dentro del área en lugar del jugador que está a punto de chutar en la esquina. Puedes utilizar la palanca derecha para observar si hay algún agujero por el que meter el balón o también para apartar a los jugadores que molestan tu ángulo de visión.

«Los consumidores dijeron que el sistema de corner del año pasado era un tanto estático», comenta Isaac, «así que pensamos, ¿por qué no meterse en medio de la acción para que puedas acercarte y empujar a codazos a los rivales y crear un poco de espacio?» Por eso, ahora podrás dar un empujón al contrario para crear espacio o simplemente quedarte allí y esperar a que tu altura y peso hagan el trabajo. La clave de este aspecto es que deberás tener cierta habilidad para terminar el trabajo y la acción no se hará repetitiva.

Jugamos con una versión no terminada de este sistema y la verdad es que añadía mucha más competición en los tradicionalmente somníferos corners. Para mantener la emoción en las jugadas a balón parado hay que crear movimiento en el campo y, por eso, se está utilizando una estrategia similar en los lanzamientos libres: los jugadores se moverán para que dispongas de más opciones de lanzamiento y no tengas que limitarte a un disparo corto o a lanzar el esférico dentro del área de la portería.

Pero no siempre el juego sin balón debe consistir en una estrategia de ataque. Uno de los aspectos que más nos encandilaron de todas las novedades que se están añadiendo a la nueva versión de *FIFA* fue, sin duda, el nuevo sistema de defensa. Ahora, cuando veas a un jugador contrario que va directo hacia tu portería para anotar un tanto, podrás retroceder y llamar a un compañero controlado por la máquina para que intente interceptar al rival. Es muy fácil de llevar a cabo y funciona de maravilla ya que devuelves la ventaja al equipo que defiende.

Aparte de todos los elementos que conforman la nueva jugabilidad, también hay una miríada de nuevas opciones de juego que mantendrán a *FIFA* corriendo como el más veloz de los potros. En el modo «Carrera», podrás meterte en la piel del entrenador y hacer de todo, desde controlar el presupuesto del equipo hasta entrenar a los jugadores para que cumplan con su objetivo. Bill Harrison, productor de todos los productos de fútbol de EA, nos lo explica: «Hay tres componentes en el modo «Carrera»: Prestigio, Entrenamiento/Transferencias y Actos de Dios. En Prestigio debes completar una serie de objetivos y, cuantos más completes, más prestigio obtendrás. Es un elemento muy importante del modo «Carrera» ya que con el prestigio podrás atraer a nuevos y mejores jugadores al mercado de transferencia y éstos entrenarán más fuerte cuando estén en tu equipo. No se trata sólo de una temporada; es una temporada tras otra tras otra. Si consigues

FUSIÓN DE FÚTBOL

Conviértete en el jugador/entrenador definitivo.

«*TOTAL CLUB MANAGER* es el producto hermano de *FIFA* y el modo «Fusión de Fútbol» de *FIFA* consiste en éstos dos títulos trabajando codo con codo», comenta Bill Harrison. «Este modo consiste en el intercambio de información entre los dos juegos, es decir, puedes empezar un club en *TCM*, llevarlo hasta cierto punto y después jugar con él en *FIFA*.»



Bill Harrison, productor de todos los productos de fútbol de EA y un señor la mar de simpático.



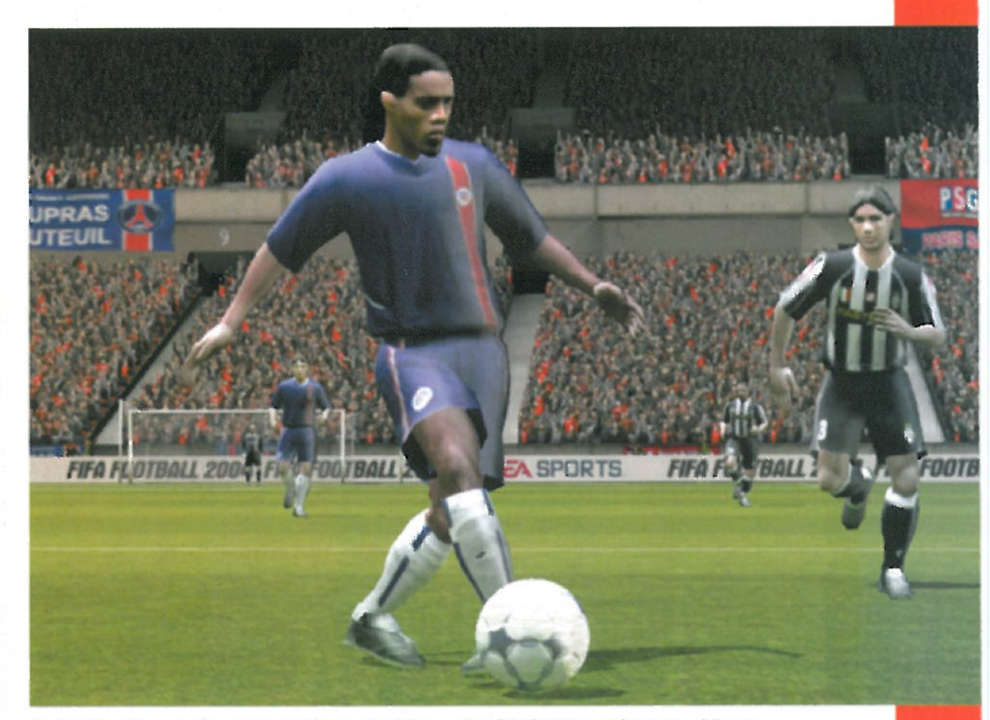
Total Club Manager 2004: tiene todo lo bueno de *Championship Manager* pero...



...con la diferencia de que después de administrar a tu equipo puedes jugar con él en *FIFA 2004*.



¡Así es como se juega! Hazte con el balón y lucha para conseguir lo que quieres.



Aquí no ha pasado como en el caso Beckham. Ronaldinho juega ahora en el Barça.

Jugabilidad mejorada y nuevos modos con algunos de los mejores gráficos vistos nunca en un título de fútbol



CIFRAS

Hay 17 ligas, 350 equipos y 10.000 jugadores en *FIFA 2004*. Además de las ligas inferiores de toda Europa, en esta nueva versión también se incluirán las ligas de Holanda y Portugal.

todos los objetivos como entrenador, tu prestigio aumentará y recibirás ofertas de otros clubs para trabajar para ellos.»

Por primera vez, el nuevo *FIFA* también incluirá un gran número de divisiones inferiores, con lo cual quizá tengamos la oportunidad de jugar con algún equipo de nuestra ciudad y no tengamos que recurrir a los equipos grandes de siempre. Le preguntamos a Isaac por qué han tardado tanto en incluir equipos inferiores. «Hace tiempo que queríamos incluir el resto de divisiones, pero debido al *modus operandi* de EA, teníamos que esperar hasta que tuviéramos todas las licencias. No queríamos incluir equipos que tuvieran los colores de las camisetas que les corresponden pero que ningún jugador fuera real. Así pues, la espera ha terminado y lo tenemos todo: los nombres reales de los jugadores, las estadísticas, los colores de los equipos y todo lo que hace falta para que todo el mundo identifique a su equipo preferido.»

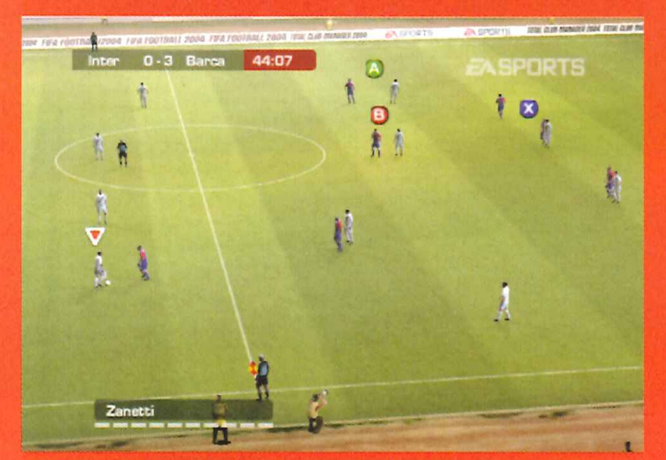
Y todavía hay más. En lo que debería considerarse algo como genialidad en el marketing, EA ha creado un modo llamado «Fusión de Fútbol» (véase reuadro *Fusión de futbol*) que promete una boda entre la simulación de administración del próximo *Total Club Manager 2004* y la acción arcade de *FIFA*.

Toda esta jugabilidad mejorada y los nuevos modos de juego vienen envueltos en algunos de los mejores gráficos que hayamos visto nunca en un título de fútbol. Podrás reconocer a los jugadores en todo momento y las texturas en alta resolución ofrecerán expresiones faciales de lo más detalladas. Los movimientos de los personajes son ahora mucho más naturales gracias a una nueva técnica llamada Organic Motion, con la se han podido realizar animaciones que responden a la acción inmediata en lugar de basarse en un ciclo de correr con pie izquierdo, pie derecho, pie izquierdo... Suena muy técnico, pero tiene una pinta estupenda.

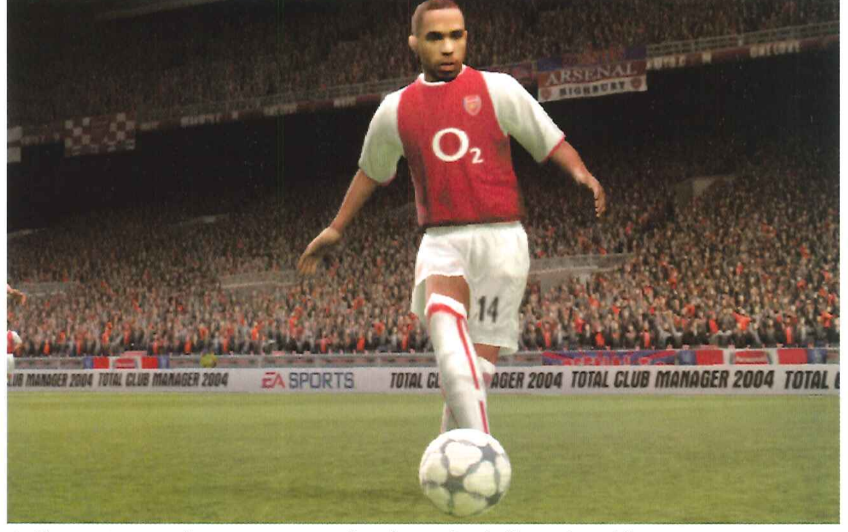
↑ Una vista desde los asientos baratos. *FIFA Football 2004* ofrecerá estadios de todo tipo y tamaño, incluidos los pequeños campos de las ligas inferiores.

Todo se ha vuelto mucho más *físico* que en anteriores versiones

PASES LARGOS
¡Corre Forrest, corre!



» A CAMPO ABIERTO El modo de «Receptor Remoto» permite realizar pases largos y precisos con un simple botón. La cámara cambia el punto de vista para ofrecer un mayor ángulo de visión del campo. Todo lo que debes hacer es decidir a qué jugador le mandas el esférico según su posición en el terreno de juego. Aunque deberás actuar con celeridad, no vaya a ser que el balón no alcance su objetivo y te lo robe el equipo rival.



↑ Si no eres capaz de reconocer a este jugador, mejor dedícate al parchís.

» No somos partidarios de criticar a la competencia, pero después de ver las versiones para PC y PS2, nos dimos cuenta de que el aspecto visual de la versión para Xbox les da mil vueltas. Los desarrolladores están de acuerdo con nosotros. Harrison dice: «normalmente, Xbox es la máquina con la que se puede programar con más facilidad. Creo que Xbox es realmente la consola de última generación; es mucho más avanzada que el resto de máquinas ya que tiene alrededor de 25 o 30 aspectos que cuando consigues juntarlos se convierten en algo mágico para los desarrolladores.» Isaac es aún más directo. «Xbox tiene el mejor aspecto visual de todas las consolas que hay actualmente en el mercado.»

Resumiendo, *FIFA 2004* no es una revolución si no más bien una progresión de *2003*; algo que realmente esperábamos. Harrison puede resumir mejor lo que nos depara el nuevo *FIFA*: «Pensad que *2004* es como el Mercedes Benz del fútbol: un motor estupendo con todos los elementos trabajando conjuntamente de forma suave, natural y completa. Se puede apreciar la calidad y la producción desde el primer toque de balón.» Estamos deseando que empiece el partido ya.

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

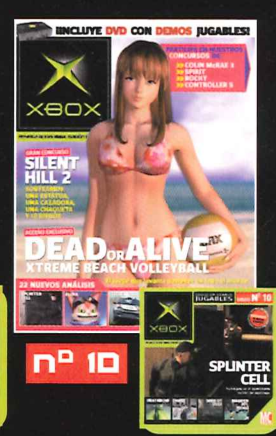
nº 7



nº 8



nº 9



nº 10



nº 11



nº 12



nº 13



nº 14



nº 15



COMPLETA TU COLECCIÓN

MC
MC EDICIONES

SÓLO 4,90 € CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO

CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. ....Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

- ☐ Contrarrembolso
- ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
- ☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº __________ Caducidad: ___ / ___

Nombre del titular: __________ Firma: __________

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8
☐ nº9 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15

ASEGÚRATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.

30% DE DESCUENTO



www.revistaoficialxbox.net



OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos....................

Dirección....................

Teléfonos....................

Población....................

Provincia.................... C. P. ....

Correo electrónico....................

FORMA DE PAGO:

MC Ediciones Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo** a MC Ediciones, S.A.

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2003

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



PUNTUACIÓN



8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

ANÁLISIS DEL MES

COLIN MCRAE 04

Vuelve el campeón entre los campeones. Y la nueva entrega es tan realista que quita literalmente el hipo. Si te gustan los rallies este es sin duda el juego que estabas esperando.

044



CONFLICT DESERT STORM II

Nos hallamos ante la secuela de uno de los mejores juegos de acción bélica por equipos del mercado. Tu armamento es tan importante como tus neuronas para lograr la victoria.

050



FREEDOM FIGHTERS

Aunque este juego ha pasado relativamente desapercibido durante desarrollo lo cierto es que es un brillante shooter en tercera persona tan divertido como adictivo.

056


CITROËN
CITROËN
5
MAGNETI MARELLI



COLIN McRAE RALLY 04

¡Oh! Dios Colin, no somos dignos de tu perfección

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2004**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM/COLINMCRAE04**

UN ADELANTO

Un lavado de cara para el Rey de los juegos de rallies y además podrás enseñar tus tiempos *on line*.

NO HA PASADO ni un año desde que saliera la tercera entrega de *Colin McRae* para Xbox y ya tenemos en nuestras manos la cuarta, ¡pero si la versión de PC salió hace tres meses! ¡Eso sí que es rapidez!. La inesperada presentación del juego en el E3 de este año supuso un bombazo para los más fieles seguidores del juego. Una nueva entrega en pocos meses que mejoraría absolutamente todo lo que parece ser les quedó en el tintero a los de Codemasters en *CMR 3*. Las imágenes presentadas eran geniales de pies a cabeza y las nuevas características que prometían nos hacían caer la baba. Pero si algo nos hizo estremecernos realmente fueron las nuevas opciones para *Xbox Live*. Ojos como platos y un ligero mareo acompañaron a esas palabras que no paraban de resonar en nuestro interior «Live... Live... Live...». Desde luego era la puntita que le faltaba a un juego de este calibre, es la guinda de un pastel que cada año que pasa es más dulce. Desde sus comienzos, Colin McRae ha sido el niño mimado de Codemasters y su papá le cuida con esmero para que esos deseados beneficios vayan a parar directamente a las arcas, y si de paso nos divierten pues mucho mejor.

Al contrario que otras franquicias y sagas deportivas que nos ofrecen lo mismo año tras año pero con un lavado de cara -¿alguien ha dicho *Fifa*?-, *Colin McRae* ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos en cada capítulo. Ha sabido ofrecer cosas nuevas, modificar factores que afectaban a la »

COCHES Y ESTILOS Cuatro categorías de vehículos, desde antiguallas hasta supercoches.

1

Ford Focus

Engine
1998cc
4 cylinder
16 valve
turbo charged
310 BHP

Transmission
4wd

Weight
1210 kg

CAR SELECT - PLAYER 1
Select car with the controller you wish to use in-game



Citroën Xsara Rally Car
Subaru Impreza WRX 44S Rally Car
Ford Focus Rally Car
Mitsubishi Lancer Evo VII Rally Car
Peugeot 206 Rally Car

P1
car select
colin mcrae rally
00:03:00

Tracción a las cuatro ruedas. El estándar para los pilotos de rally en la actualidad y la conducción más confortable que tendrás en el juego.

2

MG ZR

Engine
1588cc
4 cylinder
16 valve
212 BHP



Transmission
2wd (front)

Weight
952 kg

CAR SELECT - PLAYER 1
Select car with the controller you wish to use in-game

MG ZR Super 1600 Rally Car
Citroën Saxo Kit Car
Ford Puma Super 1600 Rally Car
Fiat Punto Super 1600 Rally Car
Volkswagen Rallye Golf

P1
car select
colin mcrae rally
00:03:00

Tracción a dos ruedas. Menos potentes que los anteriores, para principiantes, o gente que le guste «ir pisando huevos».



Estos son coches de rally antiguos -potentes, peligrosos e imposibles de controlar-. Fueron descartados por los muchos accidentes que provocaron.

4

Citroën 2CV

Engine
twin engined
425cc
2 cylinder
50 BHP (25 BHP each)

Transmission
4wd

Weight
735 kg

CAR SELECT - PLAYER 1
Select car with the controller you wish to use in-game

MGC Sebring Special
Lancia Delta Integrale
Citroen 2CV Sahara
Ford Escort RS 1600
Ford Transit Rally Van

P1
car select
colin mcrae rally
00:03:00

Antiguallas y curiosidades. Requieren mucho trabajo para desbloquearlos, pero es una satisfacción conducirlos. Incluso tenemos el 2CV.

INFORMACIÓN ADICIONAL

MÁS ACCIÓN
Además de la impresionante vista desde el interior del coche, el juego ofrece ahora otra vista desde el parachoques. Es la mejor de todas las cámaras con un equilibrio perfecto entre sensación, velocidad y perspectiva

EN NÚMEROS
¿Quieres números? Pues te daremos números. Hay 34 superficies diferentes de conducción, 19 tipos de neumáticos y más de 20 coches en el juego. Umm... esto es lo que tenemos, a no ser que quieras que nos pongamos a contar los diferentes tipos de árboles.

CONDUCCIÓN DIFÍCIL
El modo «Experto» es más que un incremento en la dificultad general del juego. Te verás forzado a conducir en la vista interior, con cambio de marchas manual, el daño del coche elevado al máximo y unos increíbles tiempos a batir en las etapas más difíciles.

CMR 4 se acerca más a un viaje por todo el mundo que a un campeonato de rally

jugabilidad, probar cosas para ver si daban resultado y, sobre todo, remodelar siempre todo el aspecto gráfico para presentar siempre en pantalla lo mejor de lo mejor. En esta ocasión vamos a admitir que el salto gráfico entre la tercera y la cuarta parte no ha sido tan brutal como el salto que hubo entre la segunda y la tercera -¡qué lío!-. Es lógico. Apenas tienen unos meses de diferencia entre ambos, demasiado poco como para crear un nuevo motor gráfico que siguiese la estela marcada por los anteriores títulos. Quizá por ello, olvidándose de este apartado y centrándose únicamente en el resto, Codemasters ha podido ofrecer un nuevo juego en tan poco espacio de tiempo.

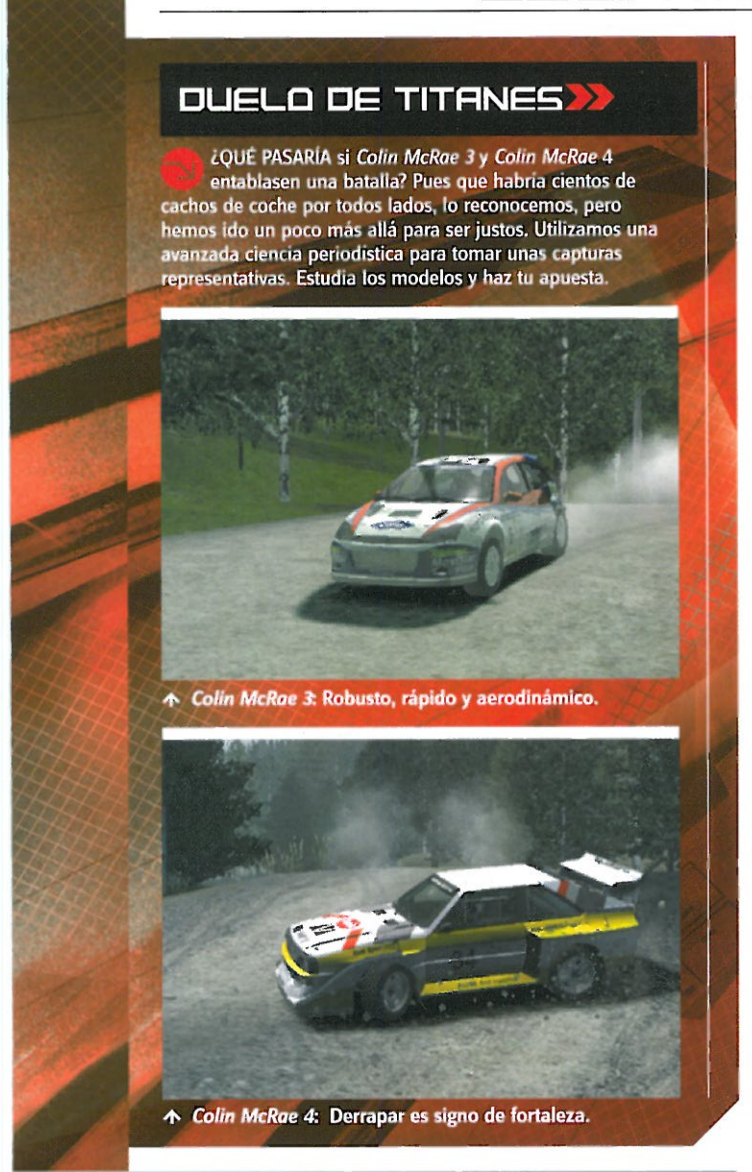
Sin embargo, y a pesar de todo, Codemasters se ha esforzado al máximo en la «niña de sus ojos» y ha conseguido que *CMR 4* tenga mejores gráficos que el anterior *McRae*. Se han pulido algunos aspectos, se han aumentado el número de polígonos en pantalla, han embellecido los efectos de partículas y, sobretodo, han mejorado el tema de la iluminación. Éste último punto es el que realmente le dota al juego una renovada imagen, de unas diferencias, sutiles en muchas ocasiones, pero que son las suficientes como para notar de un simple vistazo el salto gráfico que hay entre ambos juegos. Los coches nunca habían estado tan bien plasmados en un videojuego. Sí, eso ya lo dijimos en el análisis de la tercera entrega, y no os queremos engañar o exagerar nuestros comentarios, pero la realidad es que es así. Quizá gracias a la leve mejora lumínica, a la ausencia total de esquinas y a un detallismo más extremado ahora los coches parece que tienen más vida. El movimiento, la inercia y una gran física hacen que en ocasiones nos preguntemos si estamos realmente ante un coche virtual o simplemente una digitalización fotográfica. Además, el siste-



Será un milagro si sobrevives al siguiente salto.

DUELO DE TITANES

¿QUÉ PASARÍA si *Colin McRae 3* y *Colin McRae 4* entablasen una batalla? Pues que habría cientos de cachos de coche por todos lados, lo reconocemos, pero hemos ido un poco más allá para ser justos. Utilizamos una avanzada ciencia periodística para tomar unas capturas representativas. Estudia los modelos y haz tu apuesta.



Colin McRae 3: Robusto, rápido y aerodinámico.

Colin McRae 4: Derrapar es signo de fortaleza.



Mira qué bonito y brillante es tu coche, ¿verdad?. Pues espera a cruzar la primera curva...



Olvida esa bonita puesta de sol de ensueño, tienes justo delante una horquilla de las difíciles.



Las repeticiones son magníficas y detalladas.



Nunca es difícil encontrar la trazada correcta.

ma de daños también ha sufrido un pequeño lavado de cara. Los coches no sólo tienen más partes que destrozar sino que en esta entrega se rompen más rápido, y por lo tanto más fielmente a la realidad. Un ejemplo de ello es coger una etapa que tenga muchos saltos, ajustar la altura del coche al mínimo y saltar un par de veces; ya verás cómo queda tu precioso Xsara cuando el alerón, el capó, los cristales y un par de ruedas salten por los aires, ¡eso sí que es *tunning*!.

Las etapas también son diferentes aunque siguen sin ser trazados reales. Poco importa esto cuando descubrimos lo magnífico del diseño de todas y cada una de ellas. Algunos rallies como el de España han sido mejorados enormemente aunque, en general, los trazados son un pelín más difíciles que en anteriores entregas. Gráficamente las etapas también han sufrido un ligero retoque. Gran parte de la culpa lo tiene ese pequeño aumento de polígonos en pantalla. Por ejemplo, ahora hay mas árboles poligonales y en algunos tramos donde pasas por bosques sientes que es un bosque, y no un intento. En más de una ocasión nos hemos estampado contra una roca por maravillarnos con los magníficos entornos del juego, con su colorido o con su inmensidad. En algunos rallies sigue estando aquella famosa textura en 2D que simula un fondo, oculta detrás de los árboles, pero en esta ocasión, además de ser un recurso mucho menos utilizado, se ha empleado un truco para evitar que el jugador pueda verla sin más. Si por algún casual te distraes y te sales de la pista lo suficiente como para llegar ver esa textura, el juego te moverá el coche inmediatamente al centro del trazado. Este truquito unido a que la textura está mucho más oculta impide este molesto efecto. Por lo demás, todo sigue igual pero mejorado: rocas, saltos, túneles, puentes, ríos, vallas y un largo etcétera embellecerán el paisaje por el que pasemos. La ausencia total de *popping* y unas texturas magníficas acompañan todo este despliegue gráfico dejándonos los ojos maravillados a cada curva. Lo que Codemasters nos propone en *Colin 4* gracias a esta calidad gráfica es más un viaje por todo el mundo que un campeonato de Rally.

El «Campeonato», modo principal del juego, también ha sufrido modificaciones y todas ellas a mejor. Para empezar ahora se ha fraccionado en cuatro divisiones cada una con sus características; de esta forma, la duración del juego se ha visto multiplicada. Tenemos la *x4* que engloba a los coches con tracción a las cuatro ruedas (aquí se encuentra nuestro Colin con su Xsara), la *x2* con tracción en dos ruedas, el *Grubo B* donde compiten únicamente los potentísimos coches de los años 80 y un *Grupo Bonus* con coches míticos y/o extravantes; en total más de 20 cochazos que se conducen de forma diferente suponiendo un reto más para el jugador. Por si esto fuera poco, por fin podremos elegir el coche con el que competir en el «Campeonato». Ya no es necesario ser siempre Colin McRae sino que podemos elegir otro coche -a nosotros, personalmente, nos encanta el Subaru Impreza- y com-



MEJORANDO EL RALLYCAR

AHORA podrás ganar nuevos componentes y mejoras entre cada rally superando los diferentes retos del juego que pondrán tu coche al límite. Por ejemplo, para mejorar la suspensión deberás superar múltiples saltos a toda velocidad para forzar los amortiguadores al máximo.



Salta como un tonto para mejorar tus resultados.



Aprieta los frenos a tope para clavarte en la zona roja.



Los que rodean la parrilla de salida parece que necesiten ir al lavabo.



Japón es absolutamente lluvioso y está lleno de piscinas de agua.



¡Oooohhh! ¡Qué bonito!



La gravilla es impresionante.

petir contra él. Nos inclinamos ante Codemasters. Por el contrario destacamos que el juego, una vez más, no tiene la licencia oficial de la RWC así que no hay nombres de pilotos reales excepto el de Colin.

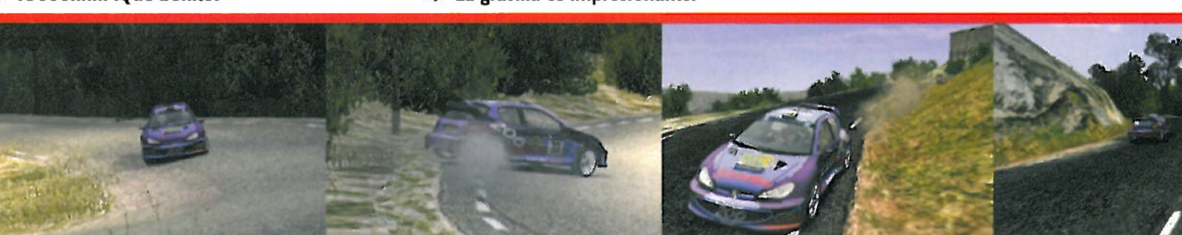
48 durísimas etapas repartidas por todo el globo nos pondrán en apuros para llegar a ser el mejor del mundo. Como decíamos antes, los trazados son más difíciles y, unido a que el coche también se rompe más fácilmente, hará que tengamos que ser unos verdaderos expertos al volante para simplemente terminar cada recorrido -sobretodo en los niveles de dificultad más avanzados y especialmente en el modo «Experto»-. Los rallies se dividen en seis tramos que recorreremos de dos en dos. Cada dos pruebas al garaje; a reparar y configurar el coche para la siguiente carrera. Como novedad respecto a la tercera entrega destacamos que ahora seremos nosotros quienes reparemos el coche averiado. Tendremos 60 minutos y cada parte del coche a reparar necesitará un determinado número de minutos. Así pues en cada parada debemos tomar decisiones importantísimas de cara al próximo tramo: ¿Reparo la suspensión o mejor los ejes? ¿Tengo tiempo para el turbo o lo aprovecho para arreglar la refrigeración?. Claro que si conduces bien estas decisiones no serán necesarias.

Por otra parte está la puesta a punto del coche, mucho más profunda y a la vez más fácil que en el tercer Colin. Gracias a unos menús infinitamente mejorados podremos

INFORMACIÓN ADICIONAL

15 MINUTOS DE FAMA
Además de en el aclamado *Burnout 2*, aquí también podrás postear *on line* tus mejores tiempos gracias a *Xbox Live*. Una alternativa apetitosa una vez que el modo «Experto» haya caído a tus pies.

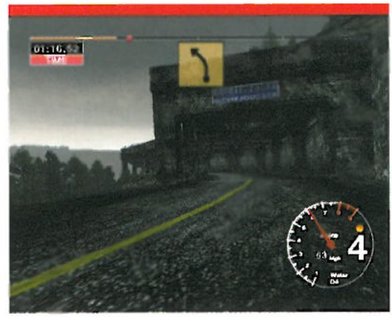
CAMPANEANDO
En *Colin McRae 4* los daños de los coches son mucho más reales que en ediciones anteriores. Y no sólo eso. Una curva mal tomada a demasiada velocidad puede hacer que tu recién estrenado Citröen Xsara comience a dar vueltas de campana como si de una peonza se tratara. Olvídate de una reparación barata tras este suceso.



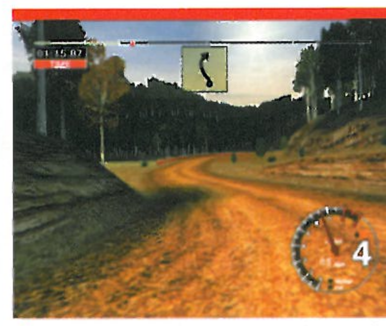
LA VUELTA AL MUNDO »» En unos pocos segundos.

LOS PILOTOS de rally son mucho más elitistas de lo que la gente cree. Atravesando el mundo buscando la curva definitiva «Izquierda Fácil en Dos No Cortes Rocas Fuera». Aquí te mostramos algunos de esos tramos que te harán sudar por debajo de los guantes.


El rally de EE.UU. es duro y serpenteante, pero las carreteras son muy amplias.


Japón es lluvioso, húmedo y depresivo. Desafiante, también.


Suecia es el más lento y el más frustrante debido al hielo y la nieve.


Australia es rápido, pero estrecho. Aquí los árboles son mortales.


España es el mejor, básicamente porque todos sus recorridos son en asfalto.


Finalmente, el Reino Unido. Oscuro y mojado, pero con algunas etapas fantásticas.



»REPARACIONES JIMMI'S
Como ya ocurría en *CMR3*, regresarás al taller mecánico una vez cada dos etapas, así que si destrozas el coche en la primera de ellas no te quedará mucho por hacer excepto rezar para que el coche llegue a meta. Conduce con cuidado.

»RECORRIDOS PERSONALIZADOS
Ahora puedes crear tu propio rally eligiendo los recorridos que más te hayan gustado. Además también tienes unos rallies temáticos que engloban competiciones con etapas solo de asfalto, solo de gravilla o solo con saltos

» configurar casi la totalidad del coche, desde la altura del mismo, la fuerza de la suspensión, dirección, frenos, motor, etc. Cada uno con sus diferentes niveles de potencia para que se ajuste a la perfección a los diferentes tramos del juego y a nuestra forma de conducir. Lo que más destaca es la gran variedad de neumáticos con los que cuenta el juego, cada uno para un tipo de suelo muy concreto con lo que la elección de un tipo u otro es uno de los factores más importantes. Si elegimos un neumático para *gravilla basta* y corremos en *gravilla ligera* puede que los neumáticos no aguanten lo suficiente como para llegar al final de la etapa. Esta elección es la más dura del juego y la que determinará en gran medida el ganar o perder, sobretodo cuando nos enfrentamos a tramos con cuatro o cinco tipos de suelo diferentes.

No podemos irnos sin mencionar también el sonido. Un diez para Codemasters. No sólo han recreado a la perfección el ruido y el petardeo de los diferentes motores de todos los coches que aparecen en el juego sino que la calidad conseguida es abrumadora. El chirriar de las ruedas en el asfalto o de las sacudidas en la gravilla, entre otros muchos efectos, son los mejores efectos sonoros que hemos escuchado en mucho, mucho tiempo. Quizá esto sea así porque hemos probado el juego con un equipo 5.1, cosa que os aconsejamos fervientemente aunque sea sólo para disfrutar del sonido en el interior de la cabina. Sobrecogedor.

En cuanto al modo multijugador también se ha intentado adaptar el juego para lo tiempos que corren. Además de poder jugar el «Campeonato» con otros coleguillas, también podremos jugar en rallies sueltos, en etapas o, si lo preferimos, configurarnos nuestra propia competición a partir de las etapas de otros rallies que componen el juego. Todo muy bien organizado y gráficamente sin ninguna diferencia aparente respecto al modo de un jugador ni de calidad ni de velocidad. ¡Uy! Casi nos olvidamos del modo *Xbox Live*. Pues simplemente comentar que ha sido un acierto a medias. No podremos correr contra otros jugadores directamente sino que se ha creado un sistema de tiempos y estadísticas en la que dejar nuestras marcas para *retar* al resto del mundo. Es más bien una competición indirecta como ocurría en *Burnout 2*. Aunque bueno, mejor esto que nada, ¿no?.

Da igual si tienes *CMR 3* o no porque esta cuarta entrega del Rey de los rallies es actualmente el mejor juego de rallies de la historia y un juego imprescindible para sus más fieles seguidores y los neófitos. Una vez más, Codemasters nos ha dejado boquiabiertos.





POTENCIAL
Todo lo bueno que tiene Xbox en su interior se exhibe en aquí. *Antialiasing, bump-mapping*, luz en tiempo real y suavidad 100% garantizada.

ESTILO
El mejor juego de este género de la historia sin discusiones.

ADICCIÓN
Imposible dejar de jugar una vez probado y si nos cansamos algún día siempre quedará la opción *Xbox Live*.

LONGEVIDAD
Son 6 temporadas obligatorias y varios campeonatos, además de más modos y extras.

LO MEJOR
+ UNA VEZ MÁS EL CONTROL
+ GRÁFICOS Y SONIDOS
+ MULTIJUGADOR PERFECTO
+ EXTENSO Y DESAFIANTE

LO PEOR
- LAS CARRERAS POR *LIVE* NO SON SIMULTÁNEAS

RESUMEN
Codemasters ha demostrado una vez más de lo que es capaz con su *Colin*. No hay mejor juego de rallies que éste.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



CONFLICT: DESERT STORM II

Sangre, arena y balas en este *shooter* que transcurre en las tierras de Iraq. Pero Saddam, igual que en la realidad, no aparece por ningún sitio...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **PIVOTAL GAMES**
EDITOR: **SCI**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2003**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.CONFLICT.COM**

VUELVEN, de nuevo, Foley, Bradley, Connors y Jones, demostrando una completa veterania, ganada en gran parte, por su anterior actuación en la Guerra del Golfo, cuando Irak invadió Kuwait el 2 de agosto de 1990. La historia en esta ocasión es mucho más apasionante y el guión de juego está muy pero que muy trabajado. Nos esperan misiones muy diferentes, en las que tendremos que fugarnos, recoger materiales, utilizar armamento enemigo, unirnos a nuestras fuerzas e, incluso, reforzar a nuestros compañeros de coalición o rescatar unidades aisladas del resto del ejército. Este es básicamente el guión principal de este fantástico videojuego en el que la acción y la planificación de nuestros pasos son vitales para la resolución de las misiones por las que pasaremos.

Comenzamos nuestra andadura en una prisión militar, en manos enemigas. Debido a un ataque aliado y a una brecha producida por éste, tendremos la ocasión de intentar la evasión, robando armamento enemigo a nuestro paso por las variadas dependencias que encontraremos. Es aquí donde veremos la primera gran diferencia con su antecesor. El movimiento en equipo es esencial. Es de vital importancia saber colocar a nuestros hombres en puntos clave, a fin de poder cubrirse y defen- »



De nuevo aparece Iraq en esta secuela del popular *shooter* estilo arcade. Pero esta vez, nadie se queda atrás.





Procura tener siempre a alguien que te cubra la espalda.


Has matado a su compañero y ahora tendrás que matarlo a él.



Los tanques son letales; deshazte de ellos desde lejos o arrástrate por el suelo y planta C4.

derse del fuego enemigo de forma correcta. Tanta es la importancia del equipo que no es posible dejar atrás a ninguno de los protagonistas. Son todos imprescindibles. Aunque el manejo tiene como bases fundamentales la sencillez y la simplicidad, como la primera parte, aquí el juego se complica bastante más y demuestra una sofisticación mayor en armas, municiones y equipo. Asimismo, ya es posible disparar en primera persona y en movimiento.

Conflict: Desert Storm II es un juego de acción en tercera persona con auténticos elementos de simulación y su progreso se sigue basando en la estrategia por misiones.

EN EQUIPO Con un sistema de control muy sencillo, tu equipo puede realizar múltiples tareas...

MICK CONNORS
Destino: armas pesadas
Todas las unidades necesitan un tipo que pueda provocar destrozos a gran escala. Connor puede extender sabanas de fuego, limpiadoras, y resulta colosal a la hora de proporcionar cobertura al equipo. De hecho, es tan bueno que ya casi ha matado a todas las tropas.

PAUL FOLEY
Destino: francotirador
Apodado señor asesino a larga distancia, Folley resulta más eficaz cuando se halla agazapado, tendido sobre su barriga, y de esta forma su papel de francotirador le mantiene fuera de peligro. Cubre las espaldas de Jones, y de Bradley, que se halla ocupado sacando la espoleta de la bomba.

JOHN BRADLEY
Destino: jefe del escuadrón
No dispone de pericia específica, pero sabe un poco de todo y cuando es necesario también se encarga del señalizador láser. Ahora misma, su tarea consiste en extraer la espoleta de la bomba e ignorar al tanque.

DAVID JONES
Destino: experto en demoliciones
Apodado señor «bombastic», es el tipo a utilizar cuando uno quiere meter mucho ruido o quiere provocar un cráter inmenso. El C4 y los lanzadores de cohetes constituyen su pan de cada día. La explosión que se escucha a distancia no es otra cosa que un tanque manipulado convenientemente con C4 para permitir que su colega trabaje sin impedimentos.

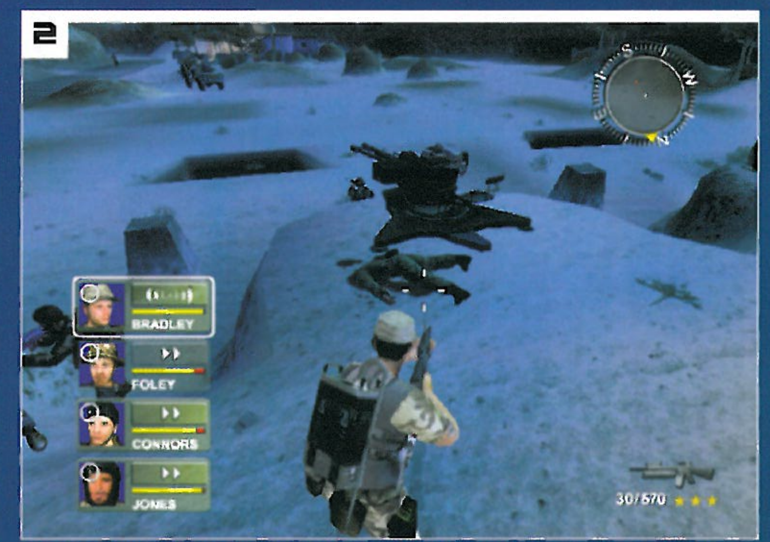
BRADLEY
FOLEY
CONNORS
JONES

EN MISIÓN >> Como siempre, los americanos necesitan nuestra ayuda. ¡Hora de hacer las maletas!

LAS MISIONES van una detrás de otra, para crear un episodio; he aquí algunas instantáneas de los primeros tres niveles...



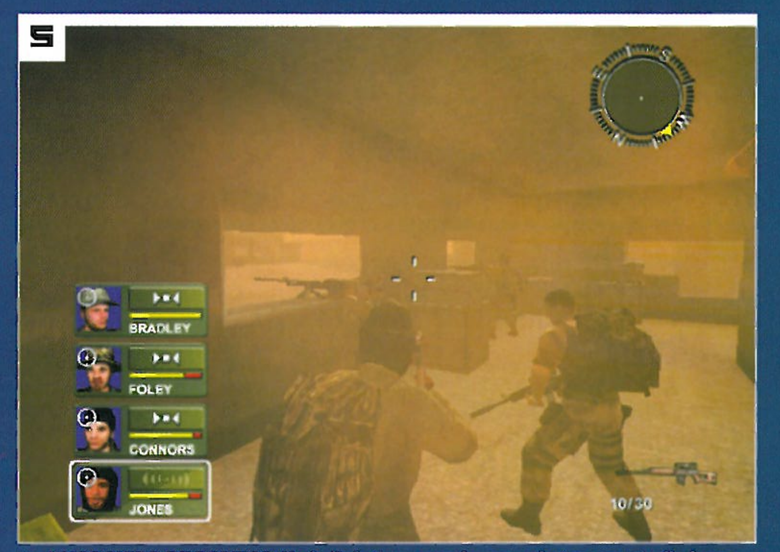
CERRAR BIEN LAS PUERTAS. Delta 2 se halla detrás de las líneas enemigas y se le debe evacuar. Rompe la muralla de la ciudad y encuentra su helicóptero destrozado. Este jeep dotado con torretas resulta útil.



DESTROZAR LAS GRANDES PIEZAS DE ARTILLERÍA. Subirse a la muralla resulta difícil; además, luego debes destrozar las ametralladoras antiaéreas para que las bombas aliadas puedan acabar con toda la artillería pesada que hallen a su paso.



POLVO: Un sargento del equipo Delta te acompaña hasta el búnker para esperar a que venga el helicóptero que procederá a la evacuación. La visibilidad juega en contra de vosotros, así que preocúpate de que tus hombres ocupen las posiciones.



ADIOS RUIDO DE BOMBAS: Un helicóptero armado con cohetes y ametralladoras capta tu señal e identifica al tanque para zurrarle de lo lindo. También te hará desaparecer la barricada, para que puedas seguir avanzando.



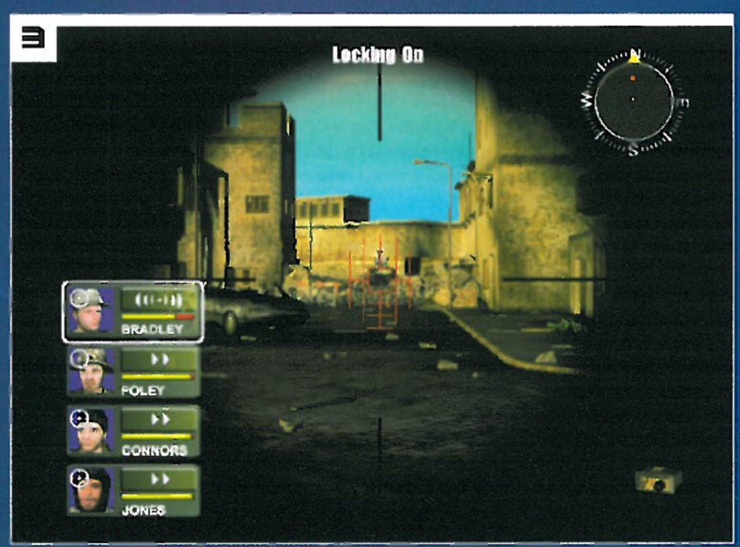
Tras horas tratando de alejarte de la artillería enemiga, se agradece una pequeña recompensa.



La meteorología aporta la atmósfera propia de las batallas del desierto; ¡Maldita arena !

Además, repetimos que hace mucho hincapié en la estrategia operativa en sí misma, como las formaciones y los movimientos de pelotón. Aunque la simplicidad sigue siendo evidente y no existen engorrosos menús y largas listas de órdenes, el juego se ha complicado lo suficiente como para enganchar a aquellos enamorados de los juegos de PC de acción táctica en primera perso- >>





↑ GOLPEA EL METAL: Tras haber luchado toda la noche ya te hallas dentro de la ciudad. Una barricada y un tanque te impiden el paso; afortunadamente dispones de un apuntador láser en tu bolsillo...



↑ PAJARO DE PRESA: Rifle en mano, Jones dará cobertura a los marines que se retiran a corta distancia, mientras el resto del equipo cubre el campo de batalla desde dentro del búnker.

na. El juego se ha elaborado inteligentemente con el objetivo de que el jugador disfrute de la acción, concentrándose en lo que tiene que hacer, antes que en cómo tiene que hacerlo. El sistema de órdenes es un buen ejemplo de cómo puede funcionar algo de una forma sencilla y, a su vez, ofreciendo un amplio abanico de posibilidades operativas. Moveremos a los miembros de nuestra escuadra uno a uno, mientras que los compañeros que se van posicionando nos cubren manteniendo su campo de visión libre de nuestros enemigos. Las órdenes son asignadas a través de una serie de atajos realizados con nuestro controlador y los miembros de nuestra escuadra nos avisarán inmediatamente de lo que divisan en todo momento. Los gritos de «Infantería avistada», «Objetivo abatido», «Blindado adelante» y el terrible aviso de «Médico» son suficientes para saber la situación que mantenemos en cada momento.

rro de combate. Además, los enemigos son verdaderamente listos a la hora de esconderse o de buscar abrigo entre los resquicios más insospechados; tenemos que colocar muy bien a nuestros hombres si queremos evitar riesgos. El manejo también es sencillo a la hora de apuntar y disparar. La selección de objetivos es muy rápida y la mira de nuestra arma irá seleccionando los blancos sin tener que hacer malabarismos con los mandos del controlador. Las acciones de movimiento también se simplifican y ofrecen rapidez en la posición que elijamos de una forma intuitiva y precisa como en la primera parte.

Los escenarios están diseñados de manera excelente, la ambientación y el color es de auténtico desierto y algunos de ellos, como el rescate de los SEAL, son auténticos espectáculos visuales. Las tormentas de arena, la música y los efectos de sonido parecen transportarnos a un mundo en el que la guerra te rodea y el riesgo y la emoción parecen abrazar continuamente al jugador. El ámbito gráfico está bastante más mejorado respecto a la primera entrega aunque seguimos pensando que las posibilidades de Xbox no están representadas como debieran y que se podría haber mejorado este apartado, pero que resulta válido a fin de cuentas. La banda sonora es muy apropiada, con una intensidad variable según el argumento de la escena y que va subiendo de tono con el peligro y los avatares de la acción.

La enorme calidad de la acción sigue siendo el punto más favorable. Es intensa, dramática y se ajusta bien al estándar militar y a la realidad de la guerra moderna en el desierto. Los ataques de la infantería enemiga se realizan con orden y reacciones bastante naturales en la mayoría de las ocasiones. Los carros de combate se comportan muy bien y resulta aterrador ver girar la torreta de un tanque hacia noso-

La inteligencia artificial brilla como un faro capaz de orientar a otros desarrolladores

A su vez, la inteligencia artificial de nuestros hombres es lo suficientemente buena como para que ellos solitos eliminen tranquilamente cualquier amenaza que se mueva en su campo de visión y sea un obstáculo para la misión.

Otro de los mejores puntos que posee el juego es su enorme avance en el comportamiento de la Inteligencia Artificial de nuestros enemigos. A la hora del combate, son sensibles a los ruidos y son capaces de coordinarse perfectamente entre ellos para darnos el susto de nuestra vida (además son más hábiles para esconderse que Bin Laden). Los carros blindados, por ejemplo, buscan la mejor posición ofensiva-defensiva de tal forma que son capaces de disparar con buen ángulo y, a su vez, difíciles de atacar con nuestros anticarros, teniendo que cambiar de posición más rápido que el propio diablo, para poder impactar desde una buena posición que nos ofrezca la parte más débil del blindaje del ca-



SALVA JUEGOS

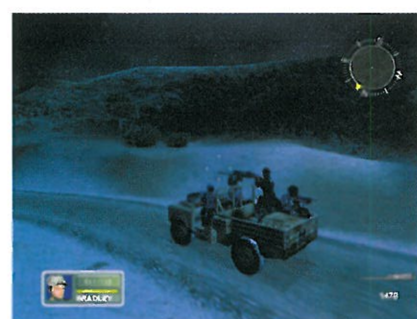
Como en el primer juego, te están permitidas tres operaciones de guardar por nivel. Realmente, tan sólo son dos, ya que una operación de guardado sirve para almacenar el propio nivel, quedándote los otros dos para utilizarlos durante el juego.

DE VUELTA

No tienes ninguna obligación de jugar en calidad de SAS; también puedes jugar en calidad de unidad de élite Delta. La única diferencia real estriba en la divertida forma de hablar, los uniformes y las medallas que te otorgan como recompensa al final de la misión.



↑ Si tienes suerte, destrozar edificios te permitirá disponer de otra torreta con ametralladora!



↑ Los vehículos son muy importantes.



↑ Lo último en materia de tratar a los intrusos.



Fuera quien fuera quien propusiera salir fuera a tomar el aire, merece un duro castigo.



Utiliza a uno para hacerlo salir mientras los otros tres permanecen escondidos.

Un modo multijugador, cooperativo, extraordinario, te permite jugar de principio a fin con otros tres amigos

tros, cuando el artillero nos divisa, avisando a la infantería y delatando nuestra posición. También se ha mejorado mucho la opción multijugador, en la que podremos jugar hasta cuatro jugadores a la vez. Todo un reto no exento de emoción. Hay dos clases de equipo disponibles: los Delta Force y los SAS. Sorprendentemente, la única diferencia entre equipos es el acento con el que pronuncian los comunicados. Elegir oír hablar acento americano o británico. Cuestión de gustos.

Como colofón, podemos decir que *Conflict: Desert Storm II* es un juego sorpresivo, real, intenso y lleno de acción por todos lados.

Sumerge al jugador desde el prmier momento que carga el disco y le engancha por el sentir, que debido a la mezcla entre simplicidad y posibilidad, es capaz de mantenernos en vilo con todo el empeño del mundo en terminar la misión. Una vez más: si primeras partes fueron buenas, segundas son mucho mejores. Imprescindible.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CONFLICTO EXTREMO
Si puedes superar el juego en modo «Hard», podrás desbloquear el modo «Extreme». Un disparo a menudo da lugar a una muerte y los paquetes de salud no están permitidos. Tan sólo para los muy osados.

EXTREME
Supera el modo «Extreme» para desbloquear trampas y una escala que te permitirá convertir a tus hombres en más inteligentes, así como un selector de misiones que te permitirá saltar.

TESOROS REALES
SCI ha prometido la contenidos descargables, pero los tesoros reales todavía constituyen un secreto. Esperemos que no se trate de recubrimientos; ¡queremos más misiones con las que poder jugar!

VIOLENCIA MULTIJUGADOR

¡Elige a algunos amigos y disfruta horas y más horas!

¡JUGAR a solas no es ni la mitad de divertido! C:DS II alcanza una dimensión nueva a través del maravillosos mundo del multijuego en cooperación. Tú y otros tres amigos podéis jugar todo el juego de esta forma, pero en nuestro caso recomendamos el juego entre dos jugadores, a pantalla partida, para que la diversión sea máxima.



¡TODOS AL SUELO! ¡TODOS AL SUELO! Con la mitad del equipo fuera de combate por culpa de un tanque, Ben necesita desactivar la artillería y curar a sus camaradas caídos para evitar que mueran. Teniendo en cuenta que está atacando a un tanque con una granada de mano, nos parece que no hay demasiadas esperanzas...



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Perfecto regreso de un gran juego que sabe demostrar que las segundas partes a veces son mejores.

ESTILO
Se ha mejorado el comportamiento de las armas y el equipo. Una gran calidad general.

ADICCIÓN
Los enemigos cambian y son verdaderamente tenaces.

LONGEVIDAD
Cada vez que lo juguemos será diferente, por lo que pasará mucho tiempo hasta abandonarlo.

LO MEJOR
- GUIÓN
- INTELIGENCIA ARTIFICIAL ENEMIGA
- MULTIJUGADOR

LO PEOR
- SIN XBOX LIVE
- GRÁFICOS

RESUMEN
Un juego de acción en primera persona, muy mejorado con elementos de simulación. Un juego extraordinario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,5//10



Los rusos han invadido Nueva York. Ha llegado la hora del fontanero...

FREEDOM FIGHTERS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **IO INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.EAGAMES.COM**

Alguien recuerda Amanecer Rojo? Se trata de una de las películas más desternillantes de la era Reagan. Dirigida por John Milius en 1984, un par de años antes de que el cine bélico norteamericano alcanzara su particular apoteosis con el Rambo de Sylvester Stallone, la película hacía gala de una desfachatez similar para contar la historia de la fracasada invasión rusa de los Estados Unidos de América. La cosa ya resultaba risible entonces por varios motivos. Uno de ellos era la esperpéntica idea de una invasión llevada a cabo por paracaidistas en una época en la que el terror nuclear se hallaba en su apogeo. Pero claro, entonces la película habría terminado antes de empezar. Otro, porque el patrioterismo de Milius también resultaba excesivo en unos años en los que los gobernantes norteamericanos aún se cortaban un poco con aquello del "o estás conmigo o estás contra mí". Además, la acción no resultaba demasiado estimulante y para más *inri*, el puñado de héroes estaba interpretado por una galería de actores que ahora sólo son recordados como exponentes *kitsch* de la época. Los encargados de parar los pies a una nación con la capacidad armamentística de pulverizar el planeta varias decenas de veces eran, nada más y nada menos, que *estrellas* del calibre de C. Thomas Howell, el bailarín Patrick Swayze o el *fiestero* Charlie Sheen. Todos disfrutaron de su breve momento de gloria antes de ir directos al cajón de la serie B.

El recuerdo viene a cuento porque Amanecer Rojo parece ser la inspiración no confesa de Freedom Fighters. Aquí también hay una pedestre invasión de los Estados Unidos por parte del Ejército Soviético. Una ocupación acompañada de todos los tópicos imaginables y que será desbaratada, no por Patrick Swayze, pero sí por un humilde fontanero que va un día a trabajar y termina certificando el final del comunismo, lo que »

UN ADELANTO

Dirige un grupo de auténticos rebeldes USA para echar a patadas a esos comunistas del Imperio.





Un autobús ardiendo y un grupo de milicianos enmascarados buscando un objetivo. Dejaremos de lado las comparaciones odiosas... ¡es un juego!

viene a ser más o menos lo mismo.

Afortunadamente para EA, estamos ante un videojuego y no una película. Y, por regla general, a los primeros no se les exige el mismo listón intelectual que a los últimos. Basta con que ofrecen una jugabilidad divertida y una buena factura técnica para que el jugador esté dispuesto a dejarse llevar y ponerse en la piel de un fontanero devorador de hongos dedicado a salvar princesas u otro colega de profesión capaz de echar a patadas de su país a la potencia militar que mantuvo en vilo a occidente durante más de cuarenta años.

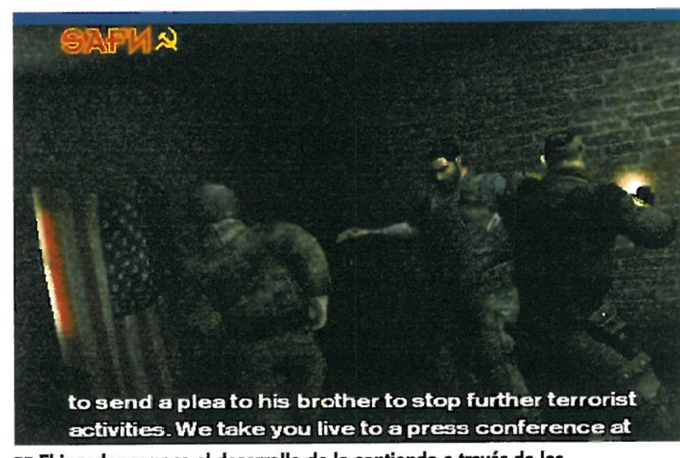
Freedom Fighters utiliza como punto de partida un presente alternativo -ver recuadro- en el que la Unión Soviética es la potencia dominante del planeta tras haber puesto fin a la Segunda Guerra Mundial lanzando la bomba atómica sobre Berlín. Poco a poco, ha extendido el *russian way of life* por Europa y el continente americano hasta plantarse en las mismas puertas - léase Méjico y Cuba - de los Estados Unidos. Fin del vídeo de presentación. Entra en escena Chris Stone, el fontanero mencionado antes. En compañía de su hermano, acude al apartamento de una conocida líder del movimiento anti soviético para hacer un trabajillo y se topan con un escuadrón de soldados rusos que se encuentra allí para capturar a la tal Isabella. Lógicamente, la invasión ha comenzado. El hermano es capturado. Chris escapa y cuando logra llegar a las calles de Nueva York... comienza el es-

EL PUEBLO EN GUERRA La cadena SAFN y la máquina de propaganda rusa.

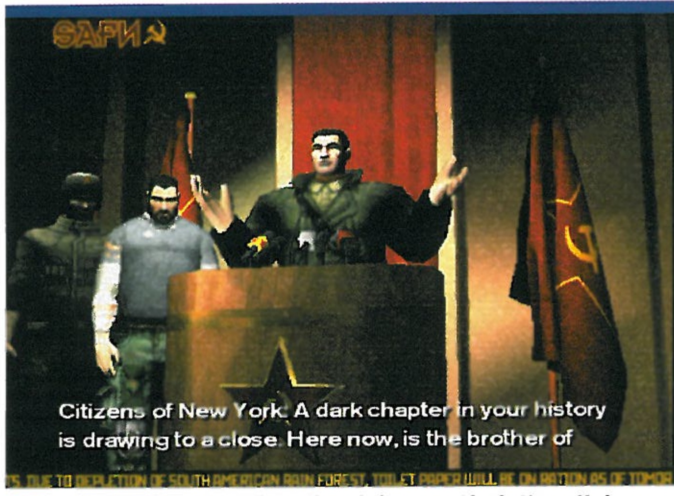
Freedom Fighters desarrolla su argumento a través de una serie de escenas de corte que muestran extractos de las emisiones del canal de propaganda ruso SAFN - Soviet Armed Forces Network -. Una de las últimas misiones tiene como escenario las instalaciones del canal de TV. El objetivo es interrumpir la emisión prevista para arengar a los siempre combativos y nada complacientes ciudadanos de los USA a oponerse al invasor. Quien lo iba a decir... ¡la TV convertida en un instrumento revolucionario!



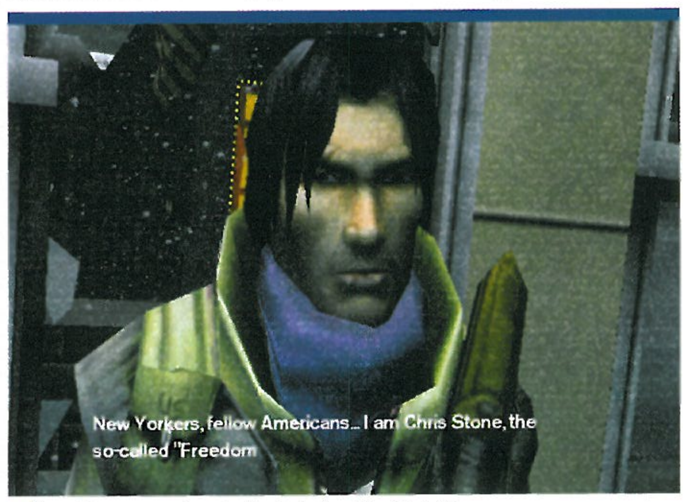
Este simpático ruso es la cara amable del nuevo régimen y una de las estrellas mediáticas del canal S.A.F.N.



El jugador conoce el desarrollo de la contienda a través de las informaciones televisivas. Hay que saber leer entre líneas, pero no es difícil.

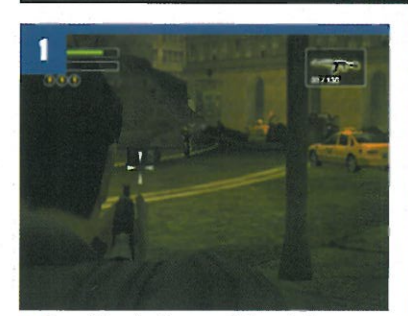


El General Tatarin es el artífice militar de la ocupación de Nueva York. Parece un armario ropero de tres cuerpos, ¿verdad?



Y aquí tenemos a la estrella de la función. Chris Stone es un sano muchachote norteamericano que tan sólo quiere ser fontanero.

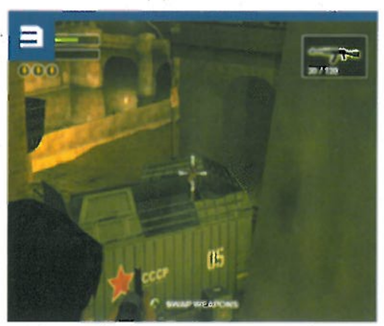
¡AL ATAQUE! ¡RETROCED!¡NO! ¡ESPERA!¡ ATACAD!
Dirigiendo el pelotón



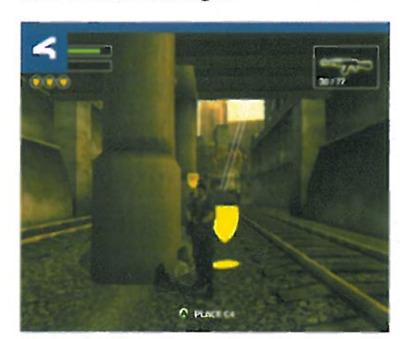
Con el botón Y, es posible señalar un punto de destino exacto para las tropas.



Pueden acercarse a una posición ventajosa y sorprender a los francotiradores.



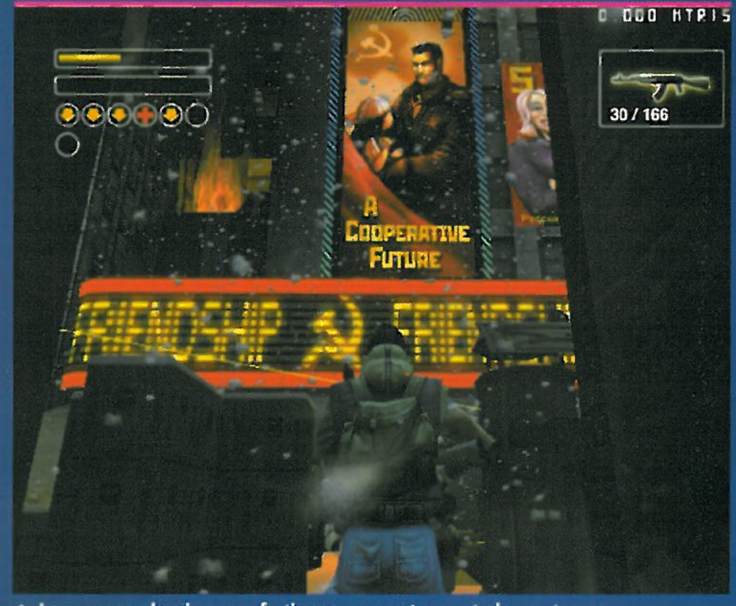
Aprovecha la perspectiva para eliminar a los soldados enemigos.



También puedes emplear a las tropas para proteger al protagonista.



... o devolver el fuego a los rusos mientras conduces a los prisioneros a las cloacas.



La propaganda, siempre efectiva, se encuentra por todas partes.



El trabajo del servicio de limpieza, a punto de echarse a



Permanece en la retaguardia y manda las tropas a ganarse el pan.

pectáculo. Decenas de personas corren asustadas por las calles de la ciudad. Los helicópteros rusos sobrevuelan el cielo y algunos edificios caen hechos pedazos. Guiado por otro ciudadano, Chris consigue escapar hasta las cloacas donde toma contacto con la resistencia. A partir de entonces, protagonizará una serie de 19 misiones agrupadas en 9 capítulos que corresponden con la ubicación de cada una de las batallas dentro de la ciudad de Nueva York: Brooklyn, Manhattan, etc.

Hasta aquí la premisa argumental del juego que, afortunadamente, es lo de menos. Vamos con lo que interesa. Freedoom Fighters es un juego de acción táctica en tercera persona. Al inicio, el jugador sólo controla a Stone. Conforme el fontanero va cumpliendo objetivos, obtiene puntos de carisma. Y cada cierto número de puntos adquiere la capacidad de controlar a un soldado. Y así sucesivamente hasta llegar a la cifra máxima de doce rebeldes a sus ordenes. Para ello basta con buscar a algún rebelde ocioso y reclutarlo para la causa pulsando el botón A.

Las ordenes que puede impartir no son demasiado variadas, pero sí suficientes como para desenvolverse con soltura en el combate de guerrillas que propone IO Interactive. El botón Y indica ataque, X para mantener al escuadrón cerca del protagonista y B para defender una determinada posición. Para que sea uno sólo de los subordinados quien acate la orden, basta con pulsar el botón indicado una sola vez. Si se desea que todo el grupo la siga, hay que mantenerlo apretado durante un par de segundos.Y si lo que se busca es que los soldados ataquen o protejan un punto determinado hay que mantener apretada la palanca izquierda, lo que sitúa la cámara detrás del hombro del protagonista y permite situar con mayor facilidad -y la ayuda del punto de mira, que sólo aparece entonces- el lugar escogido. Y eso es todo.

No se trata de un sistema excesivamente variado, pero basta y sobra para resolver el tipo de situaciones que Stone encuentra a lo largo de Freedom Fighters. No hay que confundirse. IO Interactive ha desarrollado un juego eminentemente arcade, pero que funciona estupendamente gracias a la versatilidad del sistema de ordenes, una sólida inteligencia artificial y la tecnología en la que se apoya el juego.

Freedom Fighters utiliza la nueva versión del motor gráfico Glacier, el mismo en el que se apoyaban Hitman y su secuela, aunque con la correspondiente lista de mejoras. El hecho de tratarse de un desarrollo multiplataforma podría haber condicionado más de la cuenta el apartado gráfico, pero lo cierto es que el resultado es notable. El juego logra recrear de forma verosímil y fluida escaramuzas con decenas de soldados de ambos bandos en las calles de Nueva »

INFORMACIÓN ADICIONAL

El estudio responsable de Freedom Fighters es IO Interactive, responsables de la serie Hitman y que está demostrando una capacidad cada vez mayor para ofrecer títulos con un buen equilibrio entre originalidad, ambición y solvencia tecnológica. El primer Hitman utilizaba un buen concepto que quedaba empañado por algunas carencias técnicas. La secuela solucionaba los problemas del primero y ofrecía una experiencia basada en el sigilo de alto nivel. Con Freedom Fighters cambia de registro para presentar una serie de batallas urbanas en equipo que aumentan de escala conforme avanza el juego. Hasta ahora, una trayectoria claramente ascendente.



Las emboscadas de este tipo se solucionan frente a frente. Mejor con un AK-47..

ERES TEX.

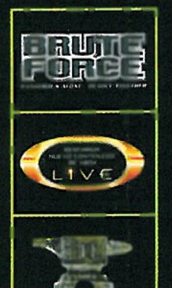
ERES HAWK.

ERES BRUTUS.

ERES FLINT.

SÓLO EN XBOX

ERES BRUTE FORCE.



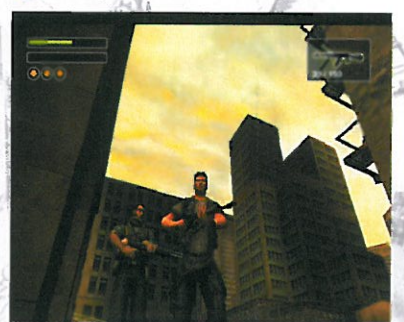
Año 2340. Existen más de cincuenta galaxias pobladas de habitantes. Una invasión alienígena amenaza con destruir todo organismo viviente y la Confederación de los Mundos se ha visto obligada a convocar a su Unidad de Fuerzas de Élite. Su nombre es Brute Force y tú estás al mando. Dispones de total autoridad sobre cada uno de los cuatro mercenarios más despiadados del universo. Una francotiradora letal, una soldado de reconocimiento, un alienígena salvaje y un guerrero de asalto sin escrúpulos. Tus conocimientos en materia de lucha de comandos nunca han sido tan requeridos. Tienes que guiar a estas fuerzas de combate a través de más de 20 misiones y 6 mundos diferentes y exóticos. Dependiendo de cada situación deberás elegir al miembro de Brute Force más indicado para combatir. Ya sea jugando solo, o en colaboración con otros jugadores, la intensidad de las batallas irá en aumento, la trama se irá complicando y la acción se llegará a convertir en una auténtica adicción. Además, si acudes a Xbox *Live*, podrás descargar nuevas misiones y campañas inéditas completas. Es una experiencia de dimensiones tan épicas que sólo podía existir dentro de Xbox®. Buena suerte a los cuatro.



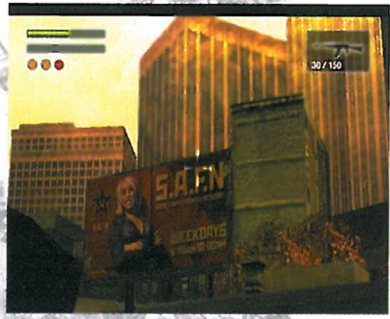
www.xbox.com/es/bruteforce

EL TÍO ROJO ESTÁ AQUÍ >> Un futuro mejor para la Gran Manzana.

¿Alguna vez te has preguntado que aspecto tendría Nueva York bajo una dictadura comunista? Probablemente, no. Pero IO Interactive te da la respuesta en Freedom Fighters.



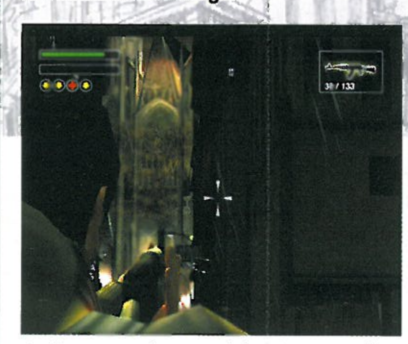
Triste, gris, y repleta de grandes bloques de viviendas de hormigón.



La publicidad del nuevo monopolio informativo está por todas partes.



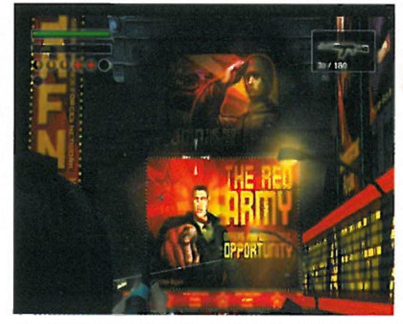
No parece el mejor destino para unas vacaciones de verano.



Esos comunistas no deben ser tan malos como dicen... la iglesia todavía sigue en pie.



Un guiño al verdadero Gran Hermano. El de Orwell, por si hay que aclararlo.



Siguiendo la tradición del viejo Tío Sam, el nuevo pariente también te pide que te alistes.

>> York. En realidad, lo hace endiabladamente bien. Sin ralentizaciones - el juego se mueve a 30 imágenes por segundo de forma constante - y en unos escenarios considerablemente grandes que combinan sin problemas - y sin tiempos de carga -interiores y exteriores. Añádele una cámara que funciona de forma irreprochable, un buen surtido de animaciones, un correcto modelado de personajes y un puñado de bonitos efectos atmosféricos, volumétricos - ese humo que sale de ruinas e incendios - y de iluminación para obtener un título con una ambientación más que lograda.

Otro de los aciertos tecnológicos del juego está en la inteligencia artificial. Roza un nivel muy alto al gestionar a los soldados que acompañan a Stone, que tan sólo experimentan alguna pequeña dificultad cuando el jugador se encuentra dentro de edificios con varias alturas. Y los enemigos, en ocasiones, evidencian ciertos problemas de visión dado que es posible acercarse bastante a ellos sin que reaccionen. Pero son detalles que en ningún momento se convierten en un obstáculo para la experiencia de juego. Si se tiene en cuenta la, a menudo, baja IA que suele dejarse ver por los juegos de acción, hay que reconocer a IO Interactive la labor realizada en este apartado.

El juego tiene otros atractivos. A pesar de ser un título eminentemente arcade, el adjetivo táctico para la acción no está de más. Los escenarios ofrecen una libertad considerable para moverse por ellos, lo que se traduce en diferentes caminos para llegar a cumplir los objetivos. Utilizar adecuadamente a los soldados -y no sólo como carne de cañón- es un requisito que se torna imprescindible conforme progresan las misiones y aumenta el número de enemigos desplegados. Las misiones presentan una estructura cruzada que hay que tener en cuenta. Por ejemplo, en un barrio determinado de la ciudad -que equivale a un capítulo - hay que cumplir varias de ellas que corresponden con las distintas áreas del barrio. Es posible realizarlas en cualquier orden, pero no es lo más recomendable. Una de las misiones puede incluir destruir un helipuerto y después tomar un edificio ocupado por los rusos. Y otra destruir un puente por el que llegan las tropas a la zona. Pero dicho puente está protegido por helicópteros. En ese caso, lo mejor es comenzar por el helipuerto. Salir de esa zona y entrar en la de los puentes. Y con estos destruidos, volver a la anterior para acabar con el segundo objetivo sin encontrar una resistencia verdaderamente abrumadora. Estos desplazamientos entre áreas se llevan a cabo por la red de alcantarillado, que es también donde se encuentra la base rebelde a donde va a parar Stone tras cada misión y se exponen los objetivos de la siguiente.

Dicho todo esto, también hay que señalar que el juego adolece de cierta repetición en los objetivos. Estos suelen moverse entre la liberación de prisioneros, los asesinatos selectivos, la destrucción de estructuras y la toma de edificios - lo más habitual -, para lo que hay que lograr izar la bandera norteamericano en el lugar indicado. En última instancia, el juego se reduce a disparar y tirar hacia delante. Aunque con un ojo puesto en el lado táctico para evitar caer de lleno en la boca del lobo y aprovechar las posibilidades de los escenarios. Lo que convierte a Freedom Fighters en un título recomendable es la frescura con la que IO Interactive ha desarrollado el planteamiento y la eficacia de su resolución tecnológica. Freedom Fighters no se las da de juego rompedor, pero tiene claramente su propia personalidad. No promete una revolución tecnológica, pero aprovecha una muy buena IA y ofrece combates que terminan por alcanzar una escala verdaderamente épica. Y con todo ello, y a pesar de lo risible del argumento, logra un alto grado de inmersión por parte del jugador. Es, básicamente, uno de esos juegos que engancha más de lo esperado y sorprende cuando menos te lo esperas. Quien haya jugado a Halo, recordará la excitación de verse inmerso en una batalla escenas como el desembarco de los marines espaciales en aquella playa repleta de aliens. Esa misma emoción es la que ofrece Freedom Fighters.



La clave es saber aprovechar el escenario para tomar ventaja.



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL

logos y tonos

envía **LT37** seguido de espacio y el codigo del tono o logo, otro espacio y la marca del movil al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia LT37 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

o llama al telefono **806 41 69 98** ej.- LT137 54353 siemens

50111	21083	09121
01003	03110	09016
06351	09012	18026
29095	27026	01022
20138	21073	03383
21019	04135	06131
16188	30008	21012
02015	01164	09302
01001	01173	03112
01175	02082	18341
06060	01148	01037
03520	01051	30003
02021	18437	02209
01002	21010	19043
49401	02051	16100
20025	21036	49648
05203	01158	03011

TOP 40

54353 PAPI CHULO EL CHOMBO
55058 CARA AL SOL HIMNO
62073 SHIN CHAN TV
54210 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
60570 BRING TO LIFE EVANESCENCE
54368 BYE BYE DAVID CIVERA
55011 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
59608 8 MILE EMINEM
62094 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
62023 SIMPSONS TV
55024 HIMNO DE LA LEGION HIMNO
68002 CANT DEL BARCA HIMNO
68014 HALA MADRID HIMNO
54388 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
54391 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
51111 PULP FICTION THEME
54323 DIME BETH
68030 CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
59168 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
54276 NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
51005 EL EXORCISTA CINE
62039 RASCA Y PICA TV
51027 MISSION IMPOSSIBLE CINE
55022 ELS SEGADORS HIMNO
62027 FRAGGLE ROCK TV
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
54354 HACIENDO EL AMOR DINIO
54387 LOCA MALENA GRACIA
51021 LA PANTERA ROSA CINE
65021 PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
59045 TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
59604 LOSE YOURSELF EMINEM
68004 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
60238 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
62005 COCHE FANTASTICO 2 TV
62065 MTV ANUNCIO
53240 LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
51003 EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
62007 EL EQUIPO A TV
54326 SAMBAME UPA DANCE
60278 DESENCHANTEE KATE RYAN
62029 VERANO AZUL TV
68001 ATLETICO DE MADRID HIMNO
53221 INFECTED BARTHEZ
72107 BRAVEHEART DJ SAKIN
51036 TITANIC CINE
50009 LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
57005 TARZAN GRITO
53205 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
51000 STAR WARS DARTH VADER CINE
60118 IN THE END LINKING PARK
54275 ME MUERO POR CONOCERTE ALEX UBAGO
51075 GLADIATOR CINE
59468 WITHOUT ME EMINEM
54289 MIENTEME DAVID BISBAL
51113 MAY IT BE EL SE OR DE LOS ANILLOS
62067 CHIHUAHUA COCACOLA
53341 TU ES FOUTU INGRID
54355 JALEO RICKY MARTIN
60045 SATISFACTION ROLLING STONES
60213 THE TROOPER IRON MAIDEN
68015 REAL SOCIEDAD HIMNO
54274 HASTA QUE EL CUERPO... MAGO DE OZ
54306 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
60078 MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
62096 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
60012 SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
62000 BENNY HILL TV
53346 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
64059 TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
60024 THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
54361 ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM
54133 SUFRE MAMON HOMBRES G
53009 FREESTYLER BOOMFUNK MC
53237 UNIVERSE CHASIS
53199 ON THE MOVE BARTHEZ
59709 CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT. JAY Z
54180 CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
61012 BREATHE PRODIGY
72191 MORTAL KOMBAT TECHNO SYNDROME
64047 METAL GEAR SOLID VIDEO
51087 TERMINATOR CINE
53060 CAFE DEL MAR ENERGY 52
60013 NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
59626 IN DA CLUB 50 CENT
54231 A DIOS LE PIDO JUANES
60015 ENTER SANDMAN METALLICA
51092 HARRY POTTERTHEME CINE
60410 I WAS MADE FOR LOVING YOU KISS
60269 ALL THE THINGS SHE SAID TATU
65039 SOY MINERO ANTONIO MOLINA
68026 WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
55025 PARTIDO POPULAR HIMNO
54290 2 HOMBRES Y I DESTINO D. BUSTAMANTE
54257 CUANDO TU VAS CHENOA
54310 MORENITA UPA DANCE
53014 ECUADOR SASH
54272 DANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ
53238 SPACE MELODIE LUNA PARK
54291 DIGALE DAVID BISBAL
60073 LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
61048 HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BROTHERS
53252 INSOMNIA FAITHLESS
54380 HIPNOTIZADAS LUNAE
55060 GUARDIA CIVIL HIMNO
54316 NO ME LLAMES ILUSO LA CABRA MECANICA
59143 EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
59592 SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
59706 GET BUSY SEAN PAUL
54369 PUEDES CONTAR CONMIGO OREJA VAN GOGH
65011 MI CARRO MANOLO ESCOBAR
54259 LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
51016 JAMES BOND CINE
61018 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
51158 ROCKY CINE
53037 I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
59743 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
59742 MISS INDEPENDENT KELLY CLARKSON
59741 WHITE FLAG DIDO
60612 GO TO SLEEP RADIOHEAD
59740 RUBBERNECKING 2003 ELVIS PRESLEY
59739 DONT DREAM ITS OVER SIXPENCE NONE ...
59737 FEEL GOOD TIME PINK
59736 ONE HEART CELINE DION
53371 SATISFACTION BENNY BENASSI
61058 TOUR DE FRANCE 2003 KRAFTWERK

fotofondosencolor

o llama al 806 41 69 93

envía **WAP21** seguido de espacio y el código de tu foto > al **7494**

35440 35937 35484 35427 36170
35546 35489 35542 35028 36232
35516 35449 35497 35433 35482
35438 35485 35501 35453 35492
35252 35499 35446 36213 36283
35479 35494 35518 35994 36155
36036 35955 35503 35460 36281
35541 35520 35502 35476 35487
35425 35980 35429 35945 36009
35960 35916 35959 35958 35957
36050 36018 36027 35977 35980

juegosjava — TOP DE VIDEOJUEGOS

ZAPPER 11150	SPEED CH. 11161	FOOTRIX 107689	MINI BALL 111585	M-FUTBOL 111582	M-HOCKEY 111583
SPACE E. 107154	JAM 107687	JET RIDER 107158	HELICAB 111660	INFINIX 111576	TANK WARS 107152
FROG GANG 111571	MATCH'EM 107155	MANEUVER 107156	JUNGLE 111579	JUGLAR 107157	HIT TONE 111575
MOBIBALL 111584	CRICKET 110426	BOXEO 107729	WAX 107686	CHALLENGE 111598	WINTERW 110070
GECKO G 110307	SEA RESCUE 107151				

ENVÍA UN SMS CON **PJ14** AL **7494**

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

tonos polifonicos

O LLAMA AL 806 41 69 63

envía **TONOS26** seguido de espacio y el código de tu tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS26 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el titulo...) al 7494

83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80025	THE SIMPSONS	THEME
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80096	PULP FICTION	FILM
80065	FRIENDS	THEME
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80043	THE TERMINATOR	FILM
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO AMAIA
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80143	PINK PANTHER	THEME
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83228	SAMBA ADAGIO (TAMBORES)	SAFRI DUO
82835	MI NTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
80045	WITHOUT ME	EMINEM
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
80014	JAMES BOND	FILM
80093	EQUADOR	SASH
81685	TU ES FOUTU	IN GRID
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
81691	JALEO	RICKY MARTIN
80024	THE MATRIX	FILM
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
80174	THE X FILES	THEME
83650	SAINT ANGER	METALLICA
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
82440	DIME	BETH
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
83580	WEEKEND	SCOOTER
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE JAY Z
80012	SKBER BOI	AVRIL LAVIGNE
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
82430	DEVU LVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUIL
80406	TAKE ON ME	A HA
82436	DIGALE	DAVID BISBAL
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
80336	MACGYVER	THEME
82740	MALDITO DUENDE	H ROES DEL SILENCIO
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
81686	SAMBAME	UPA DANCE
83667	JOGI	PANJABI MC
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	EROS RAMAZZOTTI

chatin@s

¡¡¡TODO LO QUE BUSCAS!!!

CONÓCEME ÍNTIMAMENTE envía **CHICA19** al **7494**

¡¡¡ATRÉVETE A PEDIR LO QUE REALMENTE QUIERES!!!

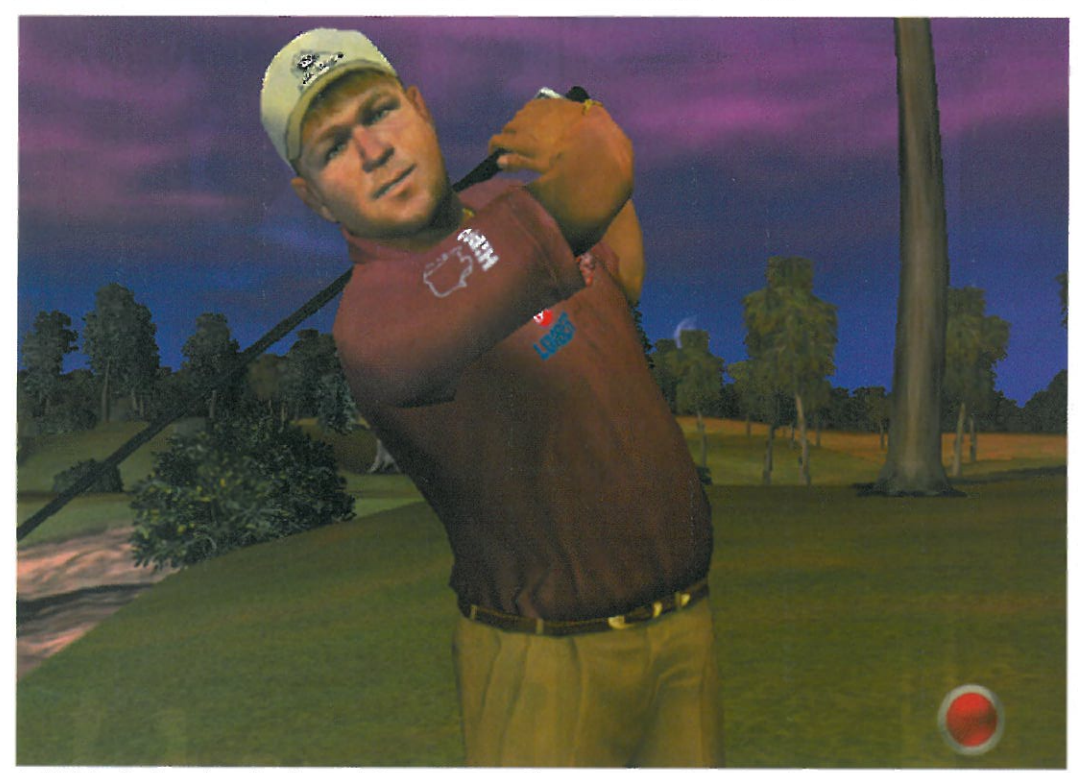
moviljuegos

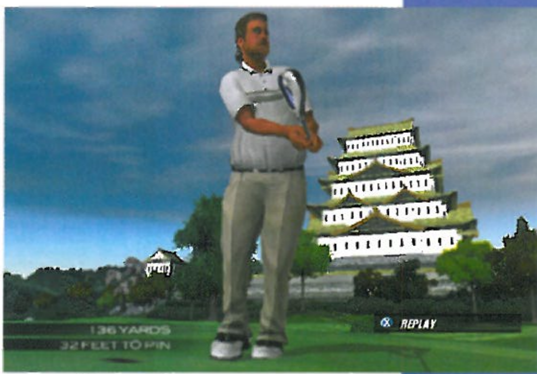
tambien puedes llamar al 806 41 69 97

SPEED DEVILS 1014	SOLITARIO 1013	RAYMAN GOLF 1010
PRINCE OF PERSIA 1005	SKATE &SLAM 1012	RAYMAN BOWLING 1009
SIBERIAN STRIKE 1011	DESAILLY PRO SOCCER 1018	RAYMAN 3 1018

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

envía **JUEGOS6** SEGUIDO DE UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU JUEGO JAVA AL **7494**


Wallaby Creek es el nombre de uno de los nuevos recorridos que encontrarás en el World Tour.



Un exótico escenario.


Efectos cinemáticos estilo arcade.

Vuelve el único simulador de golf editado para Xbox con nuevos campos pero sin grandes innovaciones

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	EA REDWOOD SHORES
DISTRIBUIDOR:	EA
LANZAMIENTO:	SEPTIEMBRE 2003
JUGADOR:	1-4
WEB:	WWW.EASPORTS.COM/GAMES/TIGERWOODS2004

UN ADELANTO

Golf estilo arcade con auténticos jugadores y terrenos del juego del circuito de la PGA, así como una línea extraordinaria en cuanto a atuendos para este juego.

A SEMEJANZA del propio juego del golf, nosotros tenemos unas relaciones de amor/odio con la franquicia *Tiger Woods*, que desaparece y reaparece en medio de una satisfacción intensa y una inmensa frustración.

El sistema de lanzamiento a media altura con efecto, por ejemplo, constituye un concepto fantástico. Eleva al máximo la implicación sostenida del jugador, asegurándote de que hasta cierto punto controlas los eventos, más allá de golpear la pelota para alejarla de la salida. La pulsación del botón negro mientras la bola surca los cielos acelera su giro, controlándose la rotación con la palanca izquierda. En teoría, esto te permite controlar los golpes de principiante impulsivo con un fuerte efecto de retroceso, o, en su defecto, impulsar la pelota con delicadeza en caso de que el viento, frontal o ladeado, resulte ser más potente de lo que pensabas.

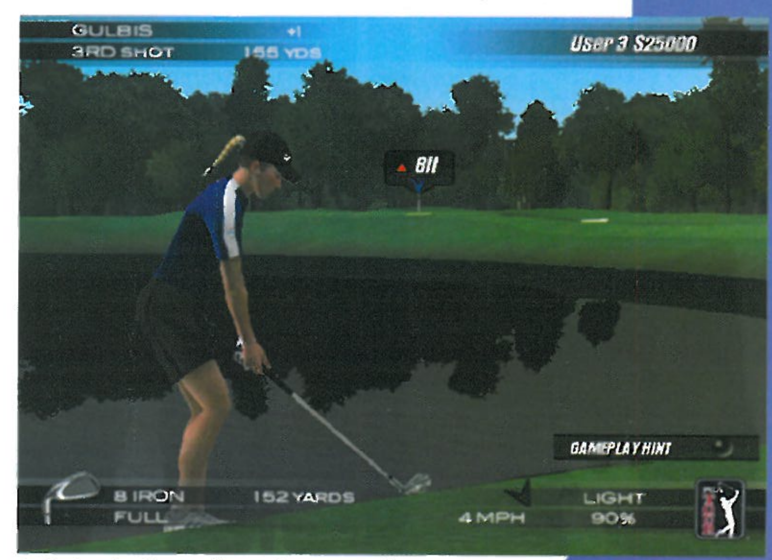
Pero lo cierto es que no han sacado ninguna enseñanza de los ángulos de cámara perniciosos de la versión *2003*, que todavía plagan la implementación actual de *2004*. Demasiado a menudo lo que tienes ante tu vista es un primer plano facial de tu deidad enfundada en un modelo de Pringle mientras contemplas la desaparición de la pelota con una expresión ligeramente preocupada. Lo que realmente quieres ver en este momento es el vuelo de tu pelota por encima del green o de la calle, para que tu habilidad para corregir con el efecto tenga sentido y no constituya una estimación a ciegas.

Incluso cuando se te proporciona una cámara para enfocar a la bola, el ángulo de seguimiento puede resultar excesivamente oblicuo, especialmente cuando la bola cuelga por encima del green, e impide hacerse la más mínima idea de adonde va a caer la bola. Tanto si esto es una templanza deliberada de la característica del efecto para evitar que resulte demasiado sencillo (el efecto es también uno de los atributos con los que puedes obtener puntos de habilidad), o bien no sea otra cosa que pereza para corregir un defecto fundamental, lo cierto es que se trata de una carencia frustrante que hubiera podido ser corregida con facilidad.

Aún más negligente es el fallo absoluto observado en cuanto a la mejora del «putting» en la edición de este año. De nuevo, *Tiger Woods* se abstiene de ofrecer cualquier tipo de sistema de medición de la distancia hasta el objetivo, sin superposición alguna de ningún tipo de »



Penguin Falls, con unos pingüinos muy peculiares.



Sortea el peligro en forma de estanque de agua.



INFORMACIÓN ADICIONAL

PAUSA

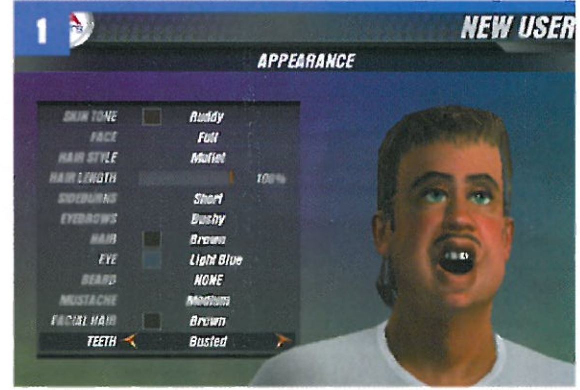
El modo de juego denominado «Gamebreaker» es una característica nueva que aparece en todos los títulos deportivos de EA. Aparece cuando tienes la oportunidad de conseguir un golpe «maestro» que tendrá un efecto significativo sobre un agujero o sus alrededores. En la práctica, significa que dispones de un control extra para efectuar un golpe decisivo.

ELIMINACIÓN DE PALOS

En el modo «Battle Golf», que resulta muy competitivo, puedes elegir jugar cada agujero con tus palos de golf en calidad de apuesta. Gana un agujero y podrás elegir de entre los palos presentes en la bolsa de tu oponente. A la hora de efectuar la elección, actúa sin compasión, teniendo en cuenta tan sólo la táctica que te hayas marcado, apoderándote de los palos o maderas que más utilice tu adversario.

MUY REALISTA » Crea tu propio golfista antes de tomar la salida.

LAS NUEVAS opciones «Face» del juego se inspiran en *The Sims 2*, y los dos equipos de EA han compartido recursos a la hora de desarrollar estas nuevas características. Con páginas y más páginas repletas de barras deslizantes que ajustan con sumo detalle todos los aspectos faciales y engordan o encogen todas las zonas del cuerpo en general, aquí se esconde un montón de diversión.



Qué dentadura tan hermosa luces. Y, imenudo cabezón!



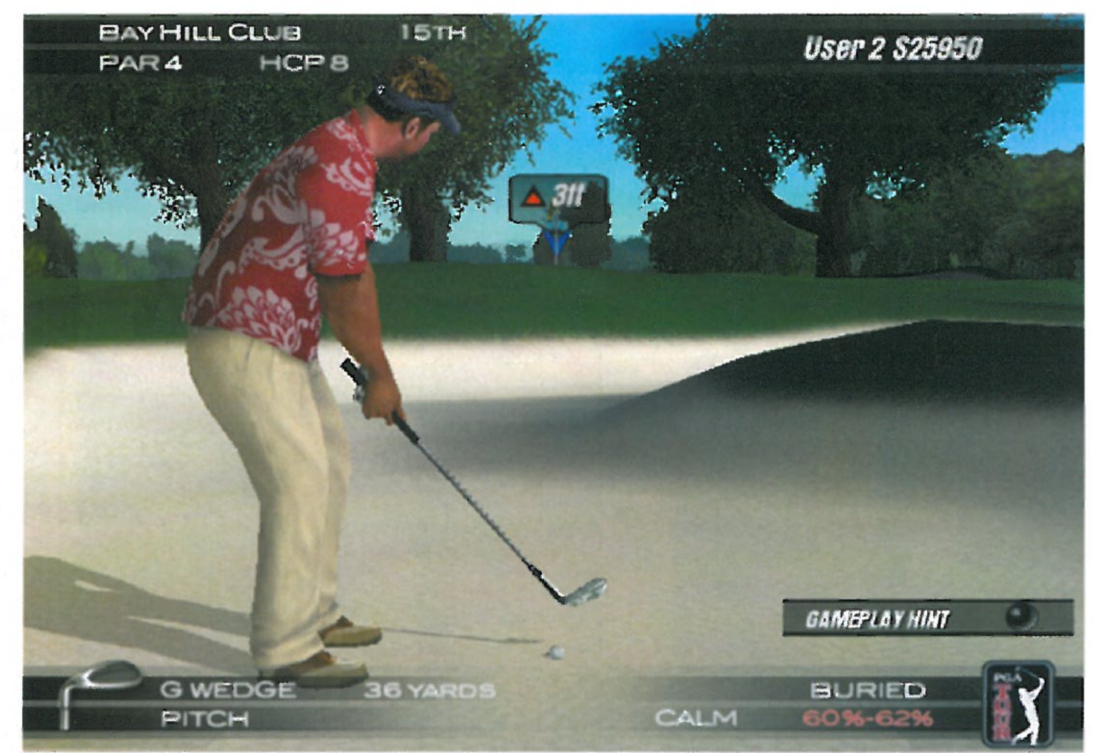
Esta nariz tan clásica se aviene a la perfección con este pelo.



Unos ojos cual piscinas limpias y profundas.

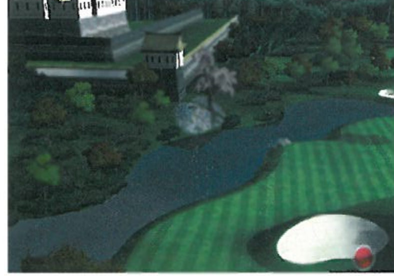


Y tampoco te olvides del confort. ¿Qué más puedes desear?



Gavin cae en la arena y empieza a sufrir alucinaciones propias de *Medal of Honor* antes de que alguien llame a un médico para que le proporcione un poco de Valium.

Los fallos de *Tiger Woods PGA Tour 2003* han sido reparados con vistas a esta actualización



Este año, Oriente está de moda.

» parrilla o cualquier otro sistema destinado a intuir las distancias en los greens. Tan sólo hay un sistema de parrilla muy general que se mueve en conjunción con tu cursor de «chipping/putting» y se supone que debe proporcionar una interpretación un poco más exacta del gradiente, algo que los mapas de textura de los greens por sí mismos todavía no proporcionan, ni tan siquiera en el caso de trayectorias rasantes.

Si la cámara permaneciera a una distancia fija no resultaría tan difícil intuir los «pateos» a realizar; como mínimo, dispondrías de un punto de referencia único del diámetro del agujero para poder efectuar una extrapolación. Pero cuanto más arrastras el cursor de pateo, más alto sube la cámara para acomodarse, convirtiendo en inservibles todos los cálculos de escala efectuados, para a continuación pasarnos a enfocar de forma petulante la multitud deseosa de ver qué ocurre. Y si a toda esta experiencia inductora del mal humor le añades unos consejos del *caddy* soberanamente inexactos, un recorrido agradable puede convertirse en un paseo »

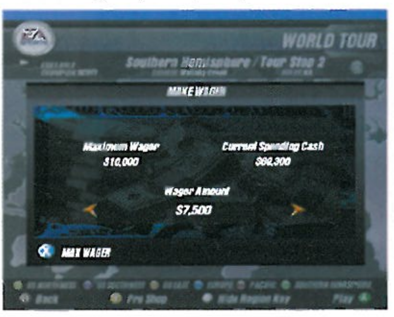
DINERO POR PATEAR

Patrocínate tú mismo.

EN *TIGER WOODS PGA Tour 2004*, todo gira alrededor del dinero. Al igual que ocurre con los verdaderos profesionales, te toca a ti decidir si aceptas un patrocinador (como Ping, por ejemplo) a medida que tu talento y tu fama van creciendo. Todos los artículos presentes en la tienda Pro Shop son licencias auténticas de las marcas del mundo del golf. Desbloquea más y más palos, y vestimentas, a medida que progreses a través de los modos de juego, hasta conseguir ser el más admirado de las calles que pueblan los recorridos, el gurú de la vestimenta de los greens. ¡Y tú que pensabas que el patrocinio era efectuar un gran paseo para que tu madre te diera 50 céntimos...!



¿No te parece enorme mi hierro del nueve?



También puedes apostar dinero en los eventos del Tour.



El Tour Shop constituye el país de las maravillas para los pijos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

MONSTRUO DE OJOS ROJOS

Existe la habitual gama de animaciones de celebración y de demostración de rabia por los excelentes modelos de golfistas, con algunos logros muy acrobáticos que sin duda conseguirían que te expulsen de cualquier club inglés que se precie, especialmente si te pusieras alguna de las minifaldas disponibles. ¡Y de todas formas, no es que los clubes ingleses acojan demasiado favorablemente a las mujeres!

irritante. Como mínimo, las soberbias animaciones proporcionan un poco de ironía a tu desespero de golfista.

Así que estas son las quejas esenciales. Al parecer, los fallos de *Tiger Woods PGA Tour 2003* han sido reparados en su búnker con vistas a la actualización anual. Pero lo cierto es que los ángulos de la cámara y el pateo continúan constituyendo una fuente de irritación en el *Woods*, el tutorial es *idéntico* al del año pasado, el motor es el mismo de modo que no se aprecia ninguna mejoría gráfica. Las pantallas con los galardones obtenidos aparecen durante un periodo desmesurado de tiempo y no pueden saltarse, como tampoco pueden saltarse los golpes de los demás jugadores cuando se esta en modo «Torneo» (de nuevo se puede acelerar ligeramente el ritmo). Unas multitudes a menudo invisibles vitorean de una forma totalmente improbable, y la salida del tee resulta tan sólo apta para los no aficionados a este deporte, con el aumento de potencia incluso demasiado fácil de dominar.

Pero a pesar de todo esto, *Tiger Woods PGA Tour 2004* sigue constituyendo una gozada a la hora de jugar. Resulta sumamente accesible, los comentaristas resultan deliciosamente educados cuando hacen uso de un sarcasmo sumamente alegre, la incesante acumulación de puntos de habilidad para elevar tus diversos atributos deportivos se efectúa a un ritmo perfecto, con una Tour Shop mucho más completa, que permite una total configuración a medida de los palos y de la vestimenta.

Los siete nuevos recorridos se hallan dispuestos de una forma bellísima y variada, y tu puedes crear tu propio recorrido a medida utilizando para ello cualquier agujero desbloqueado. La creación de personajes (véase el recuadro *Extrañamente realista*) resulta divertidísima (puede que un poco más que si se tratara de una artimaña urdida a partir de los *Sims 2*), y hay muchos modos de juego nuevos, incluido el denominado «World Tour», más «Traditional Games», y una característica denominada «Battle Golf», donde juegas con los palos de los demás.

A fin de cuentas, esto es todo. En el agujero número 19 estarás sorbiendo un G&T y preguntándote por qué invertiste tu dinero en la compra de algo que fundamentalmente no es otra cosa que una actualización que proporciona siete recorridos nuevos, algunos modos de juego nuevos y divertidos, y un rechazo total a solucionar los problemas del *Tour* del año pasado. Una de dos: bien *Tiger Woods* admite que se trata de una actualización y emplea un modelo de venta al detalle económico, como hace el excelente *Ghost Recon: Island Thunder*, o bien soluciona de una vez por todas las quejas lo que convertiría a esta franquicia en prácticamente inatacable.

Y con el buen aspecto que tiene el *Links 2004* que ya se avecina, con su característica *Live* activada, ahora *Tiger Woods* tendrá que ganarse los galones antes de que le despojen de ellos.





Gorras y pendientes, accesorios nuevos.



Las llamaradas indican un golpe perfecto.



Entre una roca y un lugar duro... Y sin un palo del tipo «pitching wedge».



POTENCIAL
Suave como los greens en los que jugarás, aunque vas a sentirte irritado por los ángulos de cámara.

ESTILO
Rozando casi el estilo de los dibujos animados debido a la carencia de detalle de las texturas, con unos toques arcade muy emocionantes.

ADICCIÓN
Adictivo de forma inmediata. Juega con tus compañeros y la discusión está asegurada.

LONGEVIDAD
Enorme, con 19 recorridos completos, reales, y otros cuatro de fantasía. Pero no dispone de soporte para *Live*.



LO MEJOR
+ CONFIGURACIÓN
+ RECORRIDOS NUEVOS
+ MODOS NUEVOS, MUY DIVERTIDOS

LO PEOR
- MISMO MOTOR DE JUEGO
- PATEO SIGUE SIENDO UN PUNTO DÉBIL.
- ANGULOS DE LA CÁMARA

RESUMEN
No se trata de una secuela sino de una actualización; si tienes *Tiger Woods 2003*, piénsatelo dos veces.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.4//10

↑ Pensamos que la dieta impuesta a Charade es demasiado estricta, aunque su velocidad y fuerza no disminuyen. Pregúntaselo a Nightmare si no nos crees.

Namco muestra todas sus armas con el nuevo rey de los juegos de lucha

SOUL CALIBUR II



Veinte luchadores únicos, armas incontables, escenarios variados, gráficos de ensueño e incluso ¡un argumento!

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.SOULCALIBUR2.COM/SC2_XBOX.H**

HACE MUCHO, mucho tiempo, allá por el siglo XVI, un pirata español llamado Cervantes consiguió hacerse con las espadas Soul Edge y Soul Calibur. Según contaba la leyenda, estas espadas concedían a su portador un poder ilimitado, un poder capaz de hacer frente a aquel de los dioses. Pero, como suele suceder en todo contrato, aquí también había esa condenada letra pequeña. El pirata Cervantes consiguió el poder que tanto anhelaba, por supuesto, pero también se condenó a él mismo a vagar por mares y tierras en busca de almas con las que saciar la sed de las espadas. Era un asesino andante en una búsqueda constante de nuevas víctimas.

Hasta el día en que se encontró con Sophitia, una joven guerrera que consiguió dañar una de las espadas de Cervantes. Poco más pudo hacer la guardiana del dios de los herreros, pero entonces llegó la luchadora japonesa Taki y arrancó de las manos del malvado pirata la espada Soul Calibur. Más tarde apareció un



↑ Mitsurugi sabe bailar con estilo.

tal Siegfried, alemán de nacimiento, que decidió robar la espada que aún empuñaba la mano del cuerpo sin vida de Cervantes. El famoso pirata había muerto, el mal había sido derrotado, pero algo peor estaba a punto de nacer. Al adquirir el poder de Soul Edge, Siegfried se convirtió en Nightmare y decidió que su trabajo a partir de entonces consistiría también en buscar almas para alimentar a su preciada espada. Y hasta aquí la clase de historia de hoy. Estos son, en líneas generales, los acontecimientos que tuvieron lugar antes de Soul Calibur II, el nuevo título de lucha de Namco (tercero de la serie) que viene dispuesto a demostrar que no todo está perdido en el género de los beat'-em-ups.

Soul Calibur II es el mejor título de lucha del catálogo de Xbox. Podemos afirmar eso, sin miedo alguno, ya a estas alturas del análisis, pero no es ni de lejos el título definitivo que puede devolver el esplendor y la popularidad de la que un día disfrutó el género de la lucha. La nueva obra de Namco hace gala de una »

INFORMACIÓN ADICIONAL

TODO LO QUE RELUCE...
En algunos niveles del modo «Master» se te permitirá ganar un poco de oro, según cómo lo hagas en los combates consecutivos. Todo el dinero que obtengas podrás canjearlo en la tienda de compras por nuevos trajes, armas e incluso galerías de arte o archivos de personajes.

QUE NO PARE LA MÚSICA
Siguiendo la línea clásica y sin pretensiones del juego, cada combate está acompañado por una banda sonora sutil y cautivadora al mismo tiempo. No dudes ni un momento que si Hollywood se hace con los derechos de la película, la banda sonora correrá a cargo de grupos como Limp Bizkit o Korn.

EXPERIENCIA
A medida que ganes combates en el modo «Master», verás como el oro y la experiencia aumentan. Empiezas tu aventura siendo un aprendiz del acero y debes convertirte en el maestro absoluto del platino. Los puntos de experiencia te harán subir de categoría y desbloquearán armas y extras que podrás comprar gracias al oro ganado.



Los escenarios cerrados no te permiten echar al contrincante fuera del ring.



Los efectos de fuego son muy espectaculares. Cuidado que te quemas...

La nueva obra de Namco hace gala de una realización técnica impecable



A falta de Johnny Depp, se trajeron a Spawn.

realización técnica impecable y está repleta de buenas intenciones. Desde los efectos de fuego y luz a las animaciones de los personajes, pasando por el diseño de las armas, los escenarios y la banda sonora, todo desprende un aroma de superproducción y buen hacer. Pero el mal que afecta a Soul Calibur II no está escondido en el juego. El mal reside en el género de la lucha en sí.

Si analizamos detenidamente el resto de géneros de los videojuegos podremos encontrar con cierta facilidad algún título que haya contribuido a que el género en cuestión avance, a que de un paso hacia una nueva generación. Halo no inventó los shooters en primera persona y, además, revolucionó el género y abrió las puertas a toda una serie de shooters de nueva generación que llevarán nombres como Doom III, Half-Life 2 y, por supuesto, Halo 2. Aunque no colmó con todas las expectativas que había levantado, Blinx aportó un poco de sangre nueva al género de las plataformas y de bien seguro que futuros títulos copiarán algunas de las ideas que incluía este juego, como la de controlar el tiempo. El mundo de los RPG sufrió una reciente conmoción con la llegada de Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República y, si nada se tuerce por el camino, el año que viene Fable se convertirá en la bandera insigne de este género. Y así podríamos continuar durante horas y horas y seguro que encontraríamos juegos que han aportado algo espe-

LAS MAZMORRAS DEL INFIERNO

EL «MODO MASTER» está compuesto por una serie de mazmorras y subniveles en los que deberás elegir un camino y derrotar a los jefes en un número mínimo de movimientos.



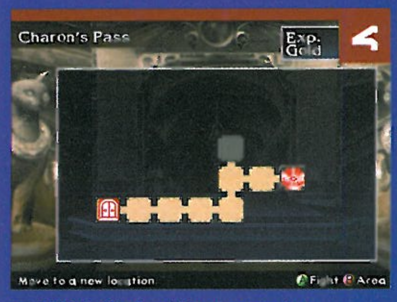
LAVA: Caminar por el fuego sin un instructor que te guíe puede ser muy dañino para tu salud.



HIELO: Los oponentes son la última de tus preocupaciones cuando luches en el escenario del hielo.



ARENAS MOVEDIZAS: Por mucho que agites tu arma, nada te puede salvar de las arenas movedizas.



MAPA: Elegir sabiamente en las mazmorras de los jefes es más difícil de lo que a primera vista parece.

PODER ABSOLUTO >> Utiliza tu energía para terminar con el enemigo.

PARA que puedas romper la protección del enemigo o llevar a cabo un combo mortal, *Soul Calibur II* utiliza un mecanismo de carga de energía mediante el Gatillo derecho del controlador que, además de envolver a tu personaje en un espectro completo de bonitos colores, también te permite hacer picadillo a tu enemigo en menos que canta un gallo.



ENERGÍA: Mantén pulsado el gatillo derecho para acumular energía.



PODER: Tus extremidades y tu arma te indican que la energía está en ti.



ATACA: ¡Desata todo el poder en tu enemigo!



TERMINADO: Siempre me has gustado, de verdad. En serio.

cial al género al que pertenecen (MotoGP, Project Gotham Racing, Tony Hawk's Pro Skater 4, FIFA 2003, Amped...). ¿Qué pasa entonces con el género de la lucha? Nada. Ese es el mayor problema de todos, que no pasa nada en absoluto. Sin duda, Dead or Alive 3 mostró al mundo entero el potencial de Xbox, pero se quedó en eso, en algo bonito. Y títulos como Mortal Kombat: Deadly Alliance o Tao Feng: Fist of the Lotus no dejan de ser divertimientos temporales.

Pero si dejamos un poco de lado esta visión catastrófica de la situación actual de los juegos de lucha, nos encontramos con un título espectacular y divertido como pocos: Soul Calibur II. No hay vuelta atrás, todos los futuros beat-'em-ups deben ser mejores que SCII y deben aportar algo más que golpes, patadas y puñetazos. Pero hasta que llegue la nueva hornada de acción y testosterona, nos conformaremos con todo lo que ofrece el juego de Namco, que no es poco. >>



Kilik le muestra sus habilidades con el bastón al enorme Astaroth.

Los escenarios poseen una belleza embriagadora que aumenta al son de la acertada banda sonora

INFORMACIÓN ADICIONAL

>>DESTRUCCIÓN
Una de las mayores ventajas de jugar a los dos niveles del modo historia es que puedes comprar y ganar armas para tus personajes y conseguir al final un arsenal que sin duda alargará la vida de los modos «Extra Arcade», «Survival», «Time Attack» y «Versus». Además, las armas no son solo algo estético, todas ellas tienen sus puntos fuertes y débiles. Algunas de estas armas incluso te dañarán cuando las utilices pero al mismo tiempo inflingirán grandes heridas en tu oponente. En vista de esto, está claro que ser un buen estratega es la clave para convertirse en el maestro de *Soul Calibur II*.

LA PARADA DE LOS MONSTRUOS» Sospechosos poco habituales.

DESDE LIZARD MAN a Inferno, *Soul Calibur II* incluye entre sus filas a los personajes más estrambóticos que hayan pasado nunca por un videojuego. No sabemos que demonios bebieron los programadores para crear semejantes criaturas, pero que nos manden una botella, por favor.



↑ INFERNO: Envuelto en llamas, esta bestia es capaz de caldear el ambiente como nadie.



↑ VOLDO: Es el personaje más extraño que hemos visto en un *beat-'em-up*.



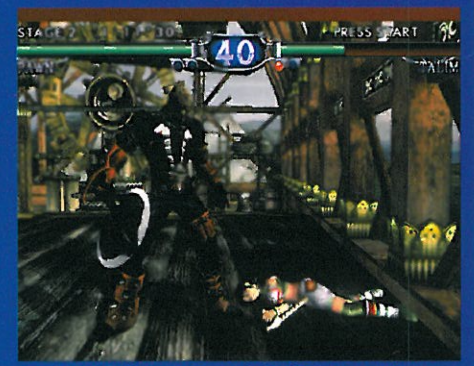
↑ YOSHIMITSU: Lleva máscaras absurdas y hace ruiditos divertidos, pero es hábil con la espada.



↑ NECRID: Verde, grande y con cuernos. Lo sentimos mucho chico, pero no eres nada atractivo.



↑ ASTAROTH: No te preocupes por sus orejas de conejo, preocúpate del hacha enorme que empuña.



↑ SPAWN: Un ex agente del gobierno que tiene muy malas pulgas cuando se enfada.

Todos los futuros juegos de lucha tienen que tomar a *SCII* de punto de partida



↑ **Cuando dos grandes fuerzas chocan... Todo se vuelve de color verde Xbox.**

» Si de algo no carece SCII es de variedad. 20 personajes (cinco tendrás que desbloquearlos) que incluyen a los luchadores más variopintos y extraños que puedas imaginar: desde piratas a lagartos, pasando por ninjas, gigantes y engendros de la talla de Voldo. Aunque los escenarios no sean tan interactivos como los de DOA3, sí que poseen una belleza embriagadora que aumenta al son de la estupenda y acertada banda sonora (¡por fin un poco de música bien orquestada!). Efectos de agua sorprendentes, luces y sombras absolutamente realistas y una atmósfera general increíble que solo se ve superada por los movimientos de los personajes. Hay que verlo para creerlo. Todavía nos estamos preguntando cómo demonios han conseguido en Namco que unos polígonos detallados hasta la saciedad se muevan con tanta soltura y suavidad. Un diez, sin duda, en el apartado de la animación.

Y cómo habrás supuesto, nos hemos guardado lo mejor para el final: los modos de juego. A los ya clásicos «Arcade», «Survival», «Time Attack», «Versus», «Practice», etc., hay que añadir el adictivo modo «Weapon Master», que sin duda te enganchará hasta el final ya que es con este modo con el que podrás desbloquear todas las armas de los luchadores (12 para cada uno), todos los trajes, personajes y demás extras. Además, gracias a este modo, también ganarás experiencia y oro que podrás utilizar en la tienda . SCII no es el hueso más duro de roer que te vas a encontrar, pero terminar el modo «Weapon Master» te llevará lo tuyo.

Nos gustaría decir que Soul Calibur II es el juego de lucha. Pero no. Se trata del mejor título de lucha, sin duda, pero seguiremos esperando a que algo más gordo suceda dentro de uno de los géneros que nacieron al mismo tiempo que los videojuegos.



POTENCIAL
Desde las animaciones a los gráficos, todo resulta espectacular.

ESTILO
Banda sonora muy acertada, fabuloso aspecto general y efectos de luz y fuego sin desperdicio.

ADICCIÓN
Cuando consigas todas las armas y personajes escondidos querrás seguir jugando para convertirte en un verdadero maestro de la lucha.

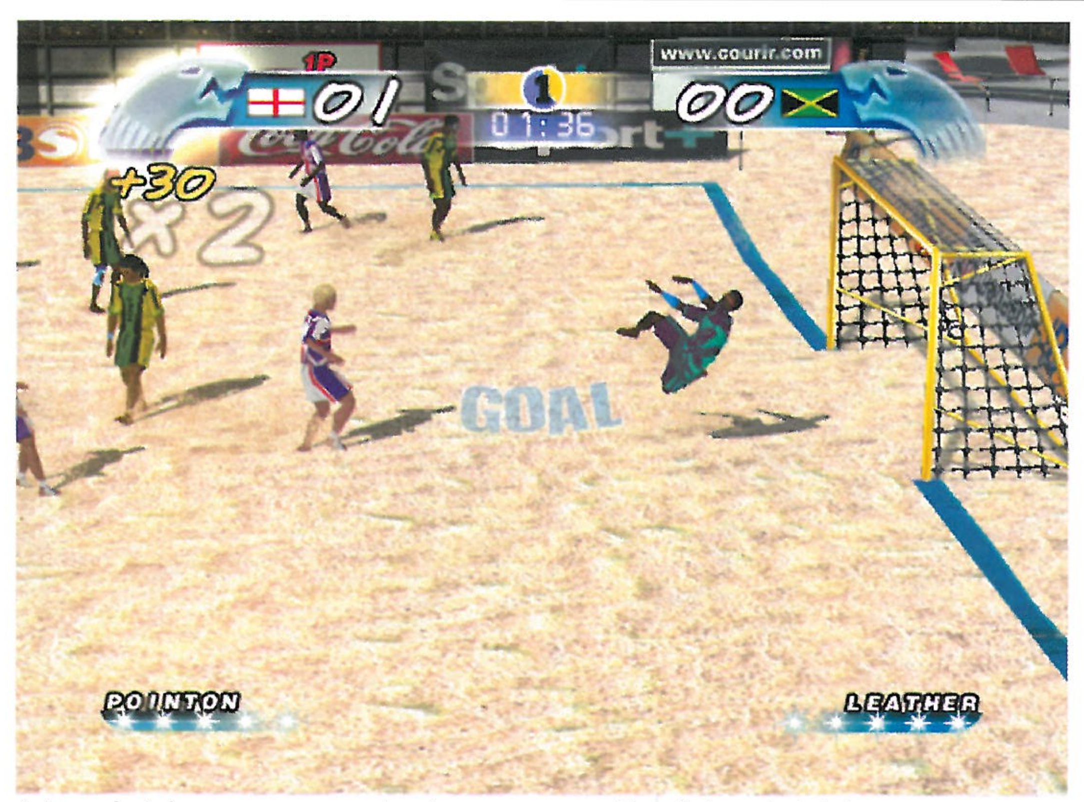
LONGEVIDAD
Terminar el juego te llevará cierto tiempo, pero siempre puedes luchar contra un oponente humano que en el fondo es mucho más divertido.



RESUMEN
El ejemplo a seguir para todos los futuros juegos de este género y, aunque no inventa nada, divierte como ninguno.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

9,1//10



Aunque los ingleses parezcan un grupo de patanes cerveceros, van 1-0 en el primer minuto de juego.


El portero se ha encallado; gol seguro.


Puedes encontrar los descartes de DOAX Beach Volleyball...


Alguien marcará en los próximos cinco segundos, seguro.

Sol, arena y tedio...

PRO BEACH SOCCER

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **PAM DEVELOPMENT**
EDITOR: **WANADOO**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **AGOSTO 2003**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.PROBEACHCOCCER-GAME.COM**

He aquí la receta que se ha seguido para la elaboración de este combinado: se coge un deporte al uso y se le añaden algunos nombres de jugadores reales, como Eric Cantona o Julio Salinas (la fidelidad de los modelos 3D es opcional). Echa dos medidas de movimientos acrobáticos, un tapón de nuevas reglas -inventadas para hacer el juego (presuntamente) más divertido-, y una pizca de exotismo con terrenos de juego ubicados en Río o Bangkok. Sazona con una moderada dosis de música *tecno*, agítalo todo bien, y adórnalo con la correspondiente guinda de erotismo de la mano de «despampanantes mujeres» (sic).

El experimento les ha salido un poco rana, pero los motivos no hay que buscarlos en los ingredientes escogidos (aunque un poco más de originalidad hubiera sido de agradecer), sino más bien en la deficiente ejecución técnica de todos los apartados.

Para empezar, el apartado gráfico está bastante por debajo de lo que puede conseguirse usando el hardware de Xbox. Los modelos 3D carecen de definición, así como las texturas que los visten (especialmente sangrante es el caso de las «despampanantes mujeres», es decir, las animadoras que aparecen en los medios tiempos). Los movimientos son repetitivos y algo mecánicos (una vez más, nuestras amigas parecen estar practicando alguna especie de exorcismo vudú, pero incluso los jugadores adolecen de cierta atrofia muscular), y los efectos de luz y partículas son escasos y anodinos. En cuanto al apartado sonoro, hay que decir que resulta insulso y repetitivo a más no poder.

Pero el principal problema radica en la «inteligencia» de nuestros compañeros de equipo y oponentes controlados por la CPU. Sólo os diremos que los nuestros son capaces de quedarse parados junto al balón sin hacer un solo gesto para jugarlo; imagina tu frustración si esto te pasa en defensa. Imagina ahora que te pasa tres veces seguidas y pierdes el partido. Sin embargo, otras veces el juego resulta demasiado fácil. Basta con pulsar el disparo, hacer que el medidor alcance su punto máximo y soltar: deja que tu jugador haga el resto por ti. La sensación que te queda al acabar el partido es la de que el resultado podría haber sido cualquiera, de que depende más de la suerte que de uno mismo. Y eso no es nada bueno.


Nuestro colorido héroe tira a puerta.



IMAGEN CONGELADA
En algunas ocasiones, tirarás a puerta y la acción se congelará para que podamos apreciar las habilidades acrobáticas del portero. Lo cual rebaja aún más la tensión del partido.


El fútbol no necesita DJ - ¡piérdete!

VEREDICTO

POTENCIAL
Para pasar un par de horas entretenidas con los más pequeños de la casa.

ESTILO
¿Hubiera ganado enteros sin esas gallinas cluecas que son las animadoras? Honestamente, no.

ADICCIÓN
Una vez comprobada la inutilidad de los jugadores y la aleatoriedad del resultado, bien poca.

LONGEVIDAD
El tiempo que tarde nuestro sobrinillo en desarrollar al completo sus habilidades psico-motrices.



LO MEJOR
+ ESCENARIOS A PRUEBA DE TORPES

LO PEOR
- ¿INTELIGENCIA? ARTIFICIAL
- MODELOS Y ANIMACIONES
- ESAS ESPANTOSAS ANIMADORAS

RESUMEN
Aunque en teoría la idea de jugar al fútbol en la playa es más que apetecible, en la práctica este juego se queda en agua de borrajas. Lástima.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



XBOX

CLASSICS

MUST HAVE GAMES

¿Ya te has acabado el Splinter Cell? ¿Necesitas más emociones que una partida de MechAssault? ¿Quieres añadir a tu colección de juegos Xbox, algún título de los que no pueden faltar? Entonces, a que esperás a comprarte los clásicos de Xbox a un precio realmente interesante.

Dead or Alive 3
"El tercero título de esta mítica saga de lucha ha llegado a la perfección técnica."
-Xbox Magazine

Oddworld: Munch's Oddysee
"Técnicamente, el juego es simplemente asombroso. Toda una lección de buen hacer gráfico, sumado a los diálogos inteligentes y bien traducidos."
- El Correo

Project Gotham Racing
"El juego, espectacular donde los haya, con un equilibrio de luces muy bien hallado y el toque manager que lo hace original, alcanza su perfección en la repetición de las carreras..."
- El Periódico de Cataluña

RalliSport Challenge
"Además de las pruebas de rally tradicionales, la gran virtud de este juego es la inclusión de otro tipo de pruebas, lo que aporta una gran variedad de conjunto."
- SuperJuegos

Amped: Freestyle Snowboarding
"Parece que el snowboard está de moda. Los chicos de Xbox sacan un juego con buenos gráficos, centrado en la competición de estilo libre."
- Maxim Spain





www.xbox.com/es



↑ Ahora hay una maravillosa vista...pero mantente alerta por lo que pueda pasar, o por quien pueda estar observando.


↑ Mantén un ojo fuera del Jolly Roger_



↑ Sobrevive a la tormenta y ganarás una recompensa.

¿Quién ha escondido la botella de ron?

PIRATAS DEL CARIBE

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **AKELLA**
EDITOR: **BETHESDA**
DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**
LANZAMIENTO: **SEPT 2003**
JUGADOR: **1**
WEB: **WWW.PIRATES.DETHSOFT.COM/MAIN.HTML**



Como capitán pirata, tienes que reclutar a la tripulación que te acompañará en tu viaje y hacer crecer tu reputación.

VER EN EL CINE a Orlando Bloom (alias Legolas en El Señor de los Anillos) y a Johnny Depp armando la gorda a unos piratas más malos que un dolor es un privilegio para cualquier aficionado a las buenas películas de aventuras; pero poder revivir la vida de un bucanero -vía RPG- en tu Xbox es todavía mejor. O por lo menos...casi.

Akella y Bethesda, creadores de aventuras del calibre de Morrowind, son los responsables de este título que, lejos de recrear las andanzas de tan insignes actores (jajaja, es broma), utiliza su licencia para impulsar sus ventas ya que realmente viene a ser la segunda parte de aquél conocido Sea Dogs, un título de piratas bajo el paraguas de un buen juego de rol.

Basado en el motor gráfico de Morrowind, hecho que se hace patente ya desde el comienzo de la aventura -sobre todo en el grado de detalle de los escenarios y personajes, así como en los movimientos de los mismos-, este Piratas del Caribe ofrece un RPG de marcado carácter liberal, es decir, que te permite hacer lo que tú quieras dentro del archipiélago en el que se desarrolla la acción y a través de tus propias decisiones. De esta forma, no tendrás que seguir al dedillo el hilo argumental de la historia, que versa sobre la búsqueda de un rubí perdido en una isla misteriosa.

De este modo, y para controlar la evolución del protagonista, tienes a tu disposición una hoja de personaje (bastante sencillita) en la que encuentras toda la información sobre los ítems, habilidades, experiencia, etc. de tu personaje y que puedes consultar siempre que quieras para realizar cambios o modificar tu perfil.

El juego posee dos vertientes: exploración terrestre y exploración marítima. En la primera, exploración terrestre, puedes escoger entre una vista en primera o tercera persona, aunque a la hora de batirte con la espada la vista cambiará automáticamente a tercera persona; de todas formas, se podría haber mantenido la posibilidad de elección, lo que hubiera incrementado la jugabilidad, ya que es una pena que los combates terminen siendo repetitivos.

En cuanto a la parte marítima -lo mejorcito del juego-, lo más interesante es poder atacar barcos enemigos, con luchas abiertas, asaltos a mano armada, disparos con cañones estilo FPS, etc. Lástima que unos gráficos tan buenos y unos controles »


↑ Si quieres, puedes teletransportarte y no tener que echar un ojo a la ciudad.


↑ Puedes luchar con la espada de múltiples maneras.

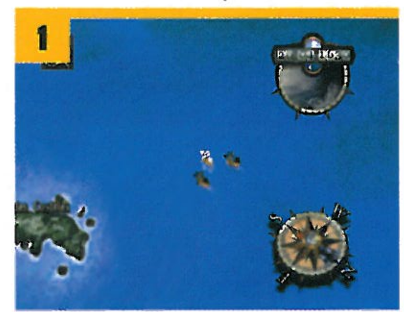
INFORMACIÓN ADICIONAL

»EN EL CINE
La película de Disney es la que sigue a *PDC* ya que Akella estaba detrás de este proyecto mucho antes de que se concibiera el filme. Sin embargo, siempre es mejor contar con una licencia, aunque no tomes ni la historia ni las imágenes.

»SER O NO SER
Elige entre ser bueno o malo. Puedes hacer lo que tú quieras, tan sólo haz en cada momento lo que te apetezca. ¿Que quieres ser bueno? Pues no lo dudes, ayuda a la gente en apuros, pero recuerda siempre que eres un pirata.

CUANDO LA NAVE SE VA A PIQUE» ¡Armad los cañones!

LAS BATALLAS en mar abierto son de lo mejorcito del juego. Puedes usar los cañones, asaltar los barcos, mandar a unos pocos kamikazes... Es lo que tiene vivir en Swindon. Esta es la típica estructura de una batalla.



↑ ¡ALLÍ ESTÁN!
¿Buscas problemas? Navega hasta una nave pirata en el mapa y la batalla comenzará.



↑ OJO ESPÍA
Es tiempo de jugar con el cañón. Cambia a la vista en primera persona y prepara toda la artillería.



↑ ¡AL ABORDAJE!
Coloca tu barco justo al lado del enemigo y tendrás la posibilidad de asaltarlo.

Piratas del Caribe te permite hacer lo que tó quieras dentro del archipiélago en el que se desarrolla la acción



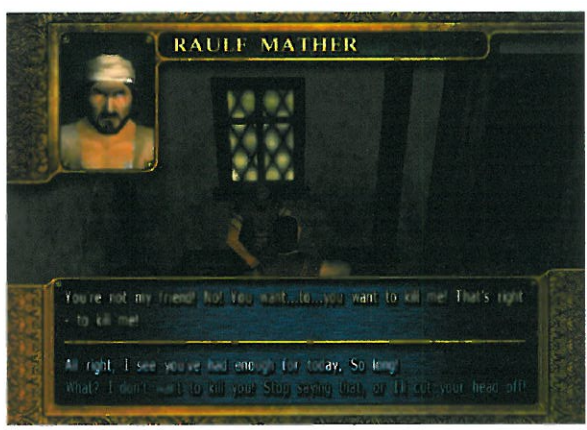
↑ Como un barco esbozado en un océano pintado..

tan sencillos no tengan su climax en un sonido a la altura de las circunstancias, tanto en la BSO como en los FX, que quedan relegados a un segundo plano.

En definitiva, Piratas del Caribe borda los aspectos más destacados de un buen RPG (libertad de elección, mundos que explorar, posibilidades de personalización, etc.) pero se queda corto en el aspecto arcade (como en los combates a espada). El resultado: un gran juego de rol cuyos únicos puntos débiles son el apartado sonoro y una continua repetición en la estructura de los combates, que puede llegar (y de hecho llega) a aburrir.



↑ Es hora de tomar decisiones. Hay toda una economía «familiar» que gestionar.



↑ Hazte amigo o elimina a los borrachos de las tabernas.



VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
Para un juego de rol, todo el imaginable. Puedes hacer todo lo que quieras, lo que sea.

ESTILO
Un gran acabado para un título de piratas cuyo único problema técnico es el sonido.

ADICCIÓN
Las batallas entre navíos son increíbles, aunque el juego va perdiendo fuerza según avanzas en la aventura.

LONGEVIDAD
La posibilidad de hacer todo lo que quieras también aburre ya que puede llegar a ser repetitivo.

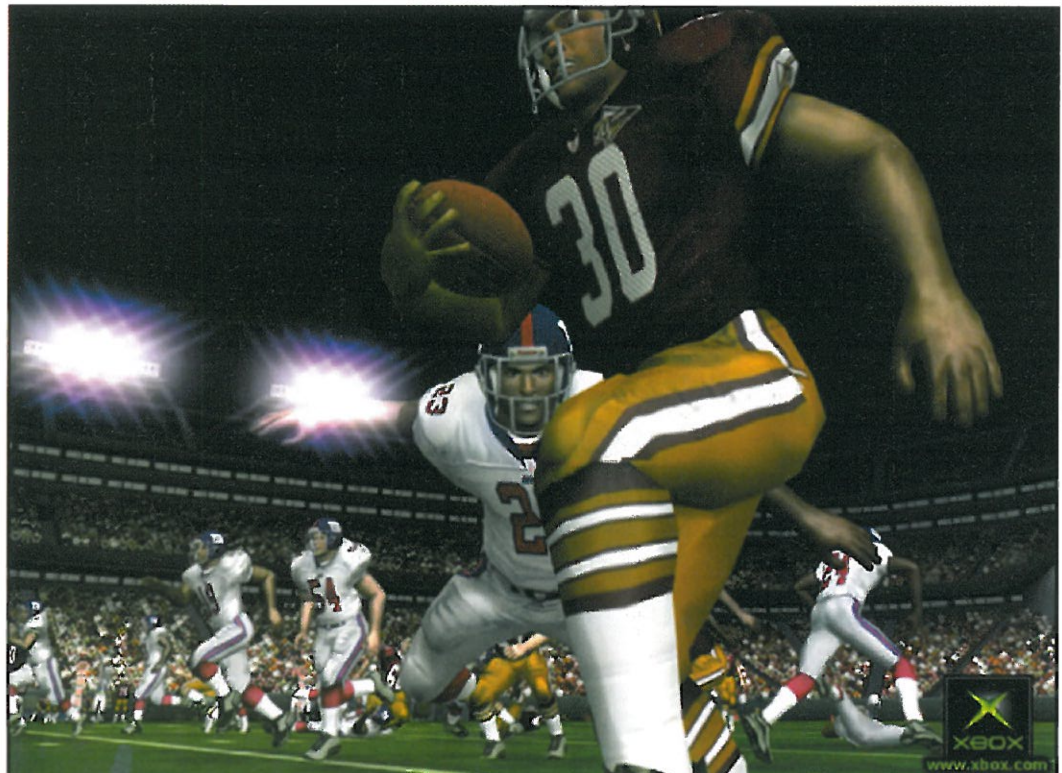
LO MEJOR
- + LIBERTAD DE ELECCIÓN
- + SER UN PIRATA
- + APARTADO GRÁFICO

LO PEOR
- - UNA LICENCIA DA MUCHO MÁS SÍ
- - SONIDO FX
- - PUEDE ABURRIR

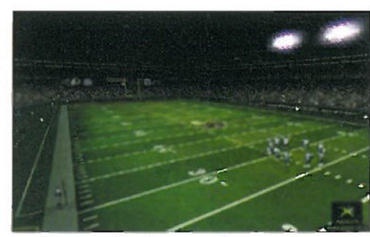
RESUMEN
Un juego de rol en el que se te permite realizar todos tus deseos. Pero no te engañes, no siempre te divertirás tanto.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

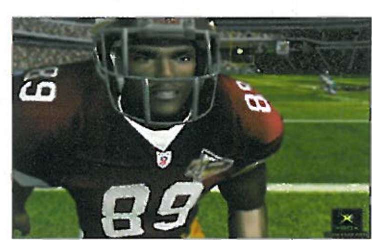
7.0//10



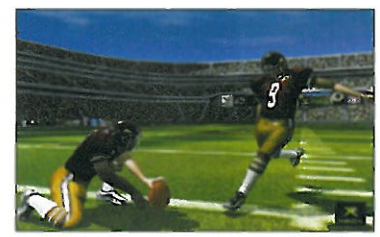
¿A quién voy a pasar? Pito, pito, colorito...



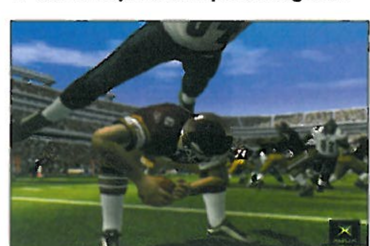
Tácticas, flechas, cuadros, movimientos... sí, es un deporte sólo para descerebrados.



Las expresiones faciales son uno de los puntos fuertes del juego.



Cuidado que vienen puntos seguros.



Esa posición no es la más apropiada para este deporte...

Un domingo cualquiera ganarás la Superbowl a través de Xbox Live

NFL FEVER 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: MICROSOFT
DISTRIBUIDOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
JUGADORES: 1-4
WEB: WWW.XBOX.COM

A pesar de los muchos juegos dedicados a este deporte que salen en EEUU para Xbox a nosotros sólo nos llegan las migajas y demos gracias que al menos nos llega algo. De todos los títulos que hasta el momento han llegado por estos lares este no figura entre la élite, lo cual ni significa que sea malo; simplemente lo que ocurre es que, por ejemplo, el NFL 2K3 de Sega, es bastante mejor.

Pero pasemos a enumerar las virtudes -que las tiene y en cantidad- de este Fever 2004. Para empezar la temporada es la de este año, con la correspondiente actualización de equipos y jugadores. Tenemos diferentes modos de juego como un partido simple o una temporada completa, también llamado modo "Dinasty". En este modo es posible controlar casi todos los aspectos de un equipo durante la larga temporada de fútbol. Llegaremos a controlar los fichajes, la vestimenta o el tipo de estadio que queremos. Si somos los mejores llegaremos a ganar la Superbowl, si no, pues esperaremos a la siguiente temporada. En total podemos jugar hasta 25 temporadas consecutivas, lo que da para muchos años de juego o, como mínimo, hasta que salga el Fever 2005. El Dinasty también está disponible en otra modalidad donde jugarán equipos clásicos y recordados de la historia del fútbol americano.

Pero es en el campo donde Fever demuestra que es un peso pesado. El juego es fluido y ameno, la elección de estrategia y jugadas se realiza de forma rápida y poco tediosa. Si nos perdemos entre tanta estrategia de ataque y defensa siempre podemos acudir a la sección *Coach* que nos elegirá cuatro o cinco tácticas oportunas para ese momento del partido. El control es francamente bueno cuando te acostumbras, ya que se usan todos los botones y sus funciones cambian dependiendo del tipo de jugador y del momento. Pero son los pases lo que más ha mejorado respecto a la anterior entrega. Un nuevo modo llamado *Read & Lead* ofrecerá mayor control sobre los pases del Quaterback aumentando también la dificultad del juego.

NFL Fever 2004 es un juego equilibrado 100%. No encontramos un simulador puro, pero tampoco es arcade de pies a cabeza. Se encuentra justo en la mitad. Es fácil de jugar para los noveles -después de un par de partidos, claro- y todo un reto para los expertos. La IA, apartado muy importante en este género, es francamente buena y la defensa no nos dejará tirado a las primeras de cambio, a no ser que escojamos una táctica poco apropiada. Y por si el tema gráfico te importa añadiremos también que es excelente, con unas animaciones soberbias y un audio sobrecogedor con un equipo Dolby Digital. Si no fuera por la conexión a Xbox Live sería igualito que su antecesor Fever 2003, porque en ocasiones parece el mismo juego.



QUATERBACK SAMURAI
Entre los muchos equipos seleccionables en el juego el que más gracia nos ha hecho ha sido el formado por Samurais. Al más puro estilo medieval éstos se presentan con sus armaduras correspondientes en lugar de equipación deportiva.



La Anatomía Humana

Descuartizada por Tao Feng



FIG. 1. – *Dolor Insoportable*
El proceso de descuartizar la anatomía empieza golpeando el punto de contacto, provocando contusiones y hemorragias cerebrales.



FIG. 2. – *Anulación Corporal*
La descuartización está cerca de terminarse cuando los miembros se debilitan y terminan rompiéndose como consecuencia de los continuos golpes, dejando al enemigo fuera de combate.

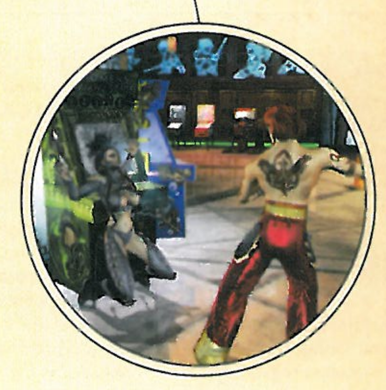


FIG. 3. – *Destrucción Total*
Los oponentes a menudo son lanzados a través de las paredes y los cristales situados a su alrededor. El resultado son heridas de diferente tamaño y profundidad.

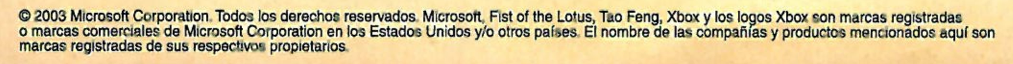
TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

PRÓXIMAMENTE

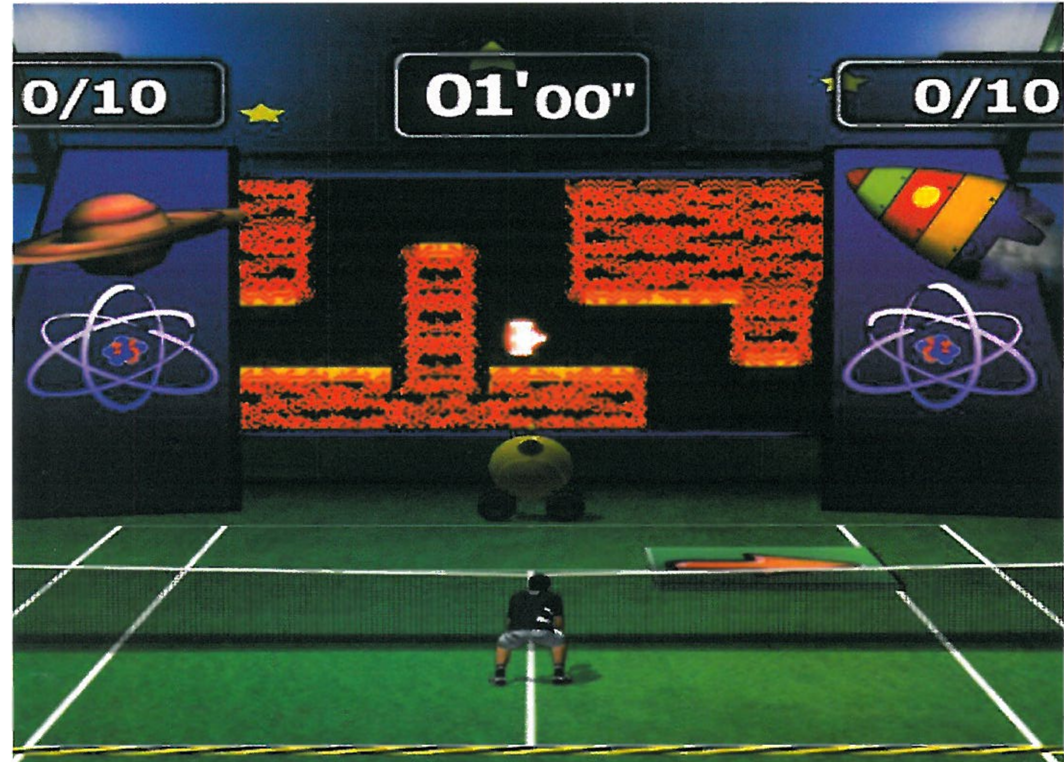












Los minijuegos del modo Carrera son más divertidos que en otros títulos

La peor animación del juego es sin duda el movimiento de saque.

La pelota flota por el aire gracias a una física irreal.

Personajes simples, poco detallados y mal animados.

NOOO es un buen juego de tenis

ROLAND GARROS 2003

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	CARAPACE
EDITOR:	WANADOO
DISTRIBUIDOR:	VIRGIN PLAY
LANZAMIENTO:	SEPTIEMBRE 2003
JUGADORES:	1-4
WEB:	WWW.RG2003-GAME.COM

Desde que el fantástico juego Virtua Tennis, de Sega, y su consiguiente segunda parte, hicieron su aparición en el mundo de las consolas, no ha existido un simulador de tenis mejor. ningún videojuego ha llegado a la altura de ese legendario título.

Muchos han intentado desbancar a ese mito tenístico pero todos han fracasado en ello (aunque todo apunta a que Top Spin si lo logrará). Pues Roland Garros 2003 es otro claro ejemplo de esta verdad como un puño, pero es que además este simulador es uno de los menos afortunados que han pasado por nuestras manos. Si, es cierto, no hay muchos juegos de tenis en Xbox, pero el menos destacable es este, sin duda.

¿Y qué es lo peor que puede tener un simulador de tenis? Pues claramente, el control. Virtua Tennis fascinó al mundo entero por su control simplista pero complejo al mismo tiempo. Era un título que se dejaba jugar, todo lo contrario que este Roland Garros, que no es ni intuitivo, ni adaptable ni cómodo.

Ya puedes intentarlo una y otra vez, que acertar a la pelota es más cuestión de suerte que de habilidad, preguntándonos en más de una ocasión si somos nosotros o es que simplemente la raqueta del jugador tiene más agujeros que un queso Gruyère. Pues no, aunque parezca mentira, es el juego.

Las animaciones acompañan y potencian este poco alentador panorama. Lentas, caóticas, repetitivas y mal conjugadas. Los personajes corren por la pista como si tuviesen un ataque epiléptico y no digamos los momentos cumbre cuando celebran un punto, en el que los movimientos además de repetitivos parecen los de un robot mal engrasado. Es la combinación entre un control desafortunado y unas animaciones de los personajes nada logradas, lo que da lugar a situaciones tan inverosímiles como intentar golpear una pelota que viene por la derecha del personaje con un revés de izquierdas al aire. Se trata de una situación bastante incómoda porque no sabremos cómo reaccionar.

La IA de los personajes tampoco se queda a la zaga y en ocasiones nos hará dudar si es que son unos deportistas brillantes o unos aficionados por su aleatorio comportamiento. Para rematar el conjunto la física de la pelota parece sacada de un corto animado del Correcaminos. No se mueve de forma coherente, no rebota como en la realidad y en algunos escenarios queda disimulada con la cancha de tenis haciendo aún más difícil acertarle. Parece como si ésta flotase por el aire, y un claro ejemplo es cuando el tenista realiza el saque, ya que durante un segundo se queda suspendida en el aire antes de ser golpeada.

Podríamos no parar de sacarle defectos pero no merece la pena. Si has jugado a Virtua Tennis (o su segunda parte) hazte a la idea de que este Roland Garros es todo lo contrario. Menos mal que ya queda muy poco para el prometedor Top Spin.



MODO CARRERA
Escogerás un tenista y después de configurarlo podrás entrenarlo para participar posteriormente en torneos. Los entrenamientos te ayudarán a mejorar tus habilidades pero cuestan dinero y para eso deberás ganar en los campeonatos.



Aunque hay diferentes tipos de pista, no creemos que lleguéis a jugarlas todas.



POTENCIAL
Gradas planas, tenistas profesionales mal animados, física irreal y pistas con texturas indefinidas. ¿Alguien da más?

ESTILO
Ni de lejos tiene el glamour que el torneo que le da nombre.

ADICCIÓN
Si aguantas un partido completo habrás superado la media esperada.

LONGEVIDAD
En teoría bastante porque tiene varios modos de juego y un interesante modo Carrera.

LO MEJOR
+ IDEA DEL MODO CARRERA
+ LAS RISAS QUE PUEDES ECHARTE A SU COSTA

LO PEOR
- ANIMACIONES
- GRÁFICOS
- FÍSICA DE LA PELOTA
- CONTROL

RESUMEN
Nada que ver con el torneo que le da nombre. Un nuevo intento fracasado de lograr un buen juego de tenis para nuestra Xbox.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

3,5//10

XBOX LIVE 2.0 YA ESTÁ AQUÍ

DE FORMA PAULATINA, y con algún pequeño retraso sobre el plan inicial, Microsoft está lanzando las novedades prometidas para *Xbox Live*. El objetivo final consiste en ampliar las posibilidades de comunicación entre los suscriptores y para ello ha mejorado lo ya conocido y ha añadido algunos nuevos elementos al servicio.

El cambio más evidente -el nuevo interfaz que encontrarás en el menú de arranque de la consola- aparece explicado en esta misma página más abajo, por lo que no nos extendemos más sobre él. Las otras novedades tienen que ver con Internet y las páginas Web a las que el jugador puede acceder desde su PC. La sede oficial de Xbox -www.xbox.com- ha recibido un completo repaso en su diseño y funciones para integrarlo mejor con el servicio. Un cambio que afecta también a las versiones internacionales del producto, entre ellas, la española -www.xbox.com/es-.

Dejando de lado las consideraciones sobre el nuevo *look*, el suscriptor de *Xbox Live* podrá darse de alta en la Web con su *gamertag*, para lo que necesita vincular su alías en *Xbox Live* a una cuenta net.passport. Se trata de una identidad única *on line* con la que es posible acceder a varios de los servicios de Microsoft: Messenger, Hotmail o la Web de Xbox. Si el jugador aún no dispone de una cuenta net.passport, el proceso para darse de alta es sencillo, rápido y gratuito, claro. Y puede hacerse desde la Web de Xbox con unos pocos clics de ratón. Una vez vinculado el *gamertag* con la cuenta net.passport, el jugador ya puede acceder a los nuevos servicios de *Xbox Live* desde su PC. Por ahora, estos consisten en poder acceder a la lista de amigos para ver quien está jugando y a qué. También podemos consultar las clasificaciones dinámicas de los juegos: la posición de cada uno en el ranking mundial, quién está en el primer puesto, etc. En el momento de escribir este artículo, las únicas clasificaciones disponibles son las de los títulos de la serie *MotoGP*, pero Microsoft irá ampliando el catálogo de forma progresiva.

La otra gran novedad la constituye la Web dedicada a XSN Sports. XSN Sports es la línea de juegos deportivos exclusivos para Xbox con capacidades *on line*. La idea es centralizar las competiciones y la información por medio de una Web que permita a los usuarios organizar ligas, torneos y acceder a las estadísticas de cada uno de estos deportes virtuales que van a dar forma a XSN Sports. Por el momento, la cosa está empezando y el primer título disponible es *NFL Fever 2004*, juego de fútbol americano desarrollado por Microsoft que está recibiendo una excelente acogida crítica en su país de origen. Le seguirán títulos como *NHL Rivals 2004* -*hockey* sobre hielo- y *Links 2004* -golf-, claramente enfocados hacia el mercado estadounidense. Más apetecible para los jugadores de por aquí resultan *NBA Inside Drive 2004*, *Top Spin* -tenis- y *Amped 2* -*snowboard*-. Todos ellos estarán a la venta para final de año. Entonces hablaremos más de XSN Sports. Entretanto, puedes visitar www.xsnsports.com y conocer de primera mano cómo va a funcionar el mundo de las ligas *on line*.



Live Noticias

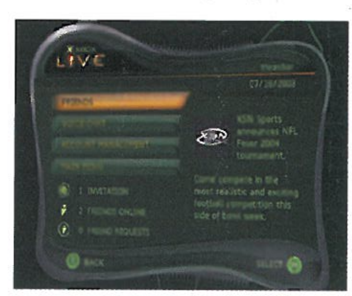
NUEVO INTERFAZ PARA XBOX LIVE

Live Now ya está disponible

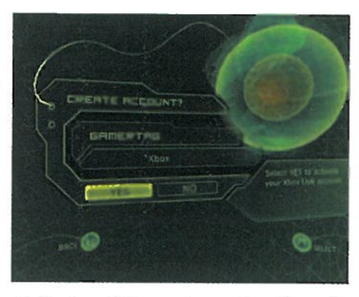
HACE UNOS MESES, comentábamos en está sección las novedades que Microsoft preparaba para el servicio *Xbox Live*. La compañía anunció una versión 2.0 que ya debería estar plenamente operativa para cuando esta revista salga a la venta y entre ellas destaca la nueva versión del interfaz Xbox, lo que muchos conocéis como *dashboard*.

El nuevo interfaz es destacable, no sólo por ofrecer un nuevo aspecto gráfico, sino por las nuevas funcionalidades que incluye. Y es que, básicamente, facilita la gestión de las opciones del servicio y permite una mejor comunicación entre los usuarios. Para empezar, el acceso a la lista de amigos es más inmediato. Ya no es necesario pasar a través de las pantallas de administración de cuenta y posteriores para ver quien está jugando y a qué ya que la información se encuentra disponible desde el primer momento en que accedes al apartado *Xbox Live* desde el menú de arranque de la consola. Ahí aparecen el número de amigos conectados y la relación de peticiones de juego que el jugador ha enviado o recibido, al igual que la información que Microsoft haya podido mandar a los suscriptores sobre el servicio.

Pero si la compañía denomina al nuevo invento *Live Now* no es sólo por los cambios cosméticos. La comunicación oral también estará disponible desde el *dashboard*, y esto sí es una novedad significativa. Viene a hacer las funciones de un *chat* en el que es posible charlar cómodamente con otros jugadores sin necesidad de estar cargando discos de juego para encontrarse con unos y otros. Un punto de reunión que facilita la comunicación y el desarrollo de la comunidad de usuarios *Xbox Live*.



El nuevo interfaz ofrece más información.



Será posible mantener el antiguo si así se desea.



Hay que ponerse de acuerdo antes de llegar a esto.

Xbox Live - Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

Ya disponible

Los juegos que ya puedes encontrar en tu tienda habitual.

JUEGO	DESAROLLADOR	EDITOR	JUGADORES	D/L CONTENT?	ROX	PUNTUACIÓN	GÉNERO
Burnout 2: Point of Impact	Criterion Games	Acclaim	n/a	puntuación	16	9	Carreras
Capcom vs SNK 2 EO	Capcom	Capcom	2	No	15	7.7	Beat 'em up
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	Atari	Atari	n/a	Si	-		Beat 'em up
MechAssault	Microsoft	Microsoft	2 - 8	Sí	11	8	*Shooter* de mechs
Midtown Madness 3	Dice	Microsoft	2 - 8	No	17	8	Carreras
MotoGP Online demo	Climax	THQ	2 - 16	No	Demo	8.9	Carreras
MotoGP 2	Climax	THQ	2 - 16	No	16	9.4	Carreras
MX Superfly	Pacific Coast P&L	THQ	n/a	Sí	13	6.5	Deportes extremos
NBA2K3	Sega	Atari	2 - 4	No	13	6.2	Deportes EE.UU.
NFL2K3	Sega	Atari	2 - 4	No	14	7.8	Deportes EE.UU.
NFL Fever 2003	Microsoft	Microsoft	2 - 4	No	10	8.2	Deportes EE.UU.
NHL2K3	Sega	Atari	2 - 4	No	14	7.9	Deportes EE.UU.
Phantasy Star Online Episode I & II	Sonic Team	Sega	2 - 4	Si	-	N/A	MMORPG
Return to Castle Wolfenstein	Nerve Software/id	Activision	2 - 16	No	15	9.2	*Shooter*

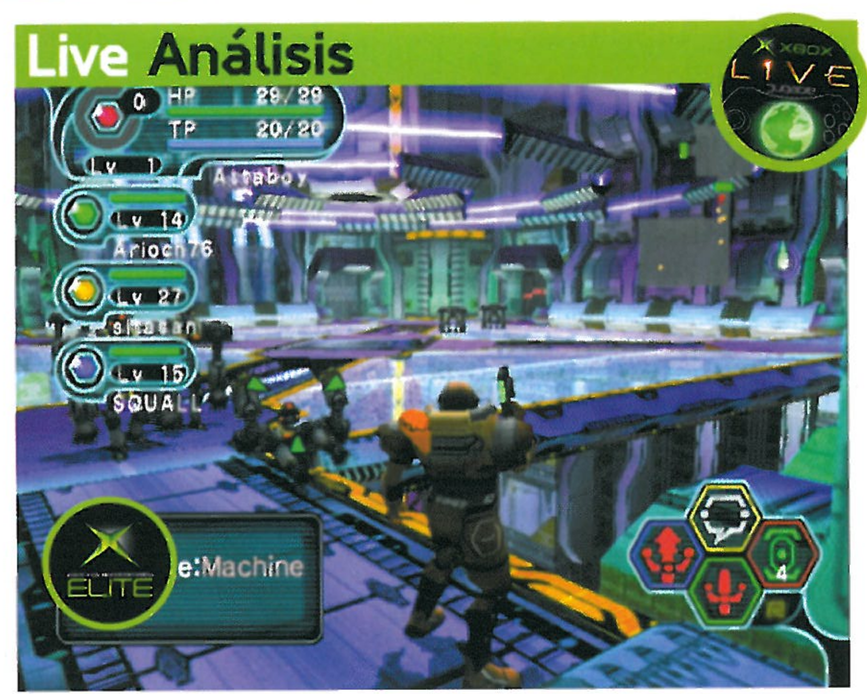
Próximamente

Muchos programadores no van a tener vacaciones este año.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Brute Force	Microsoft	Microsoft	*Shooter* por equipos	Verano 2003
Outlaw Volleyball	Hypnotix	Vivendi	Deportes	Septiembre
Project Gotham Racing 2	Bizarre Creations	Microsoft	Carreras	Finales 2003
Rainbow Six 3	Ubi Soft	Ubi Soft	*Shooter* por equipos	2003
Soldier of Fortune II: Double Helix	Gratuitous Games	Activision	*Shooter*	Septiembre
Steel Battalion	Capcom	Microsoft	*Shooter* de mechs	Por confirmar

BRUTE FORCE

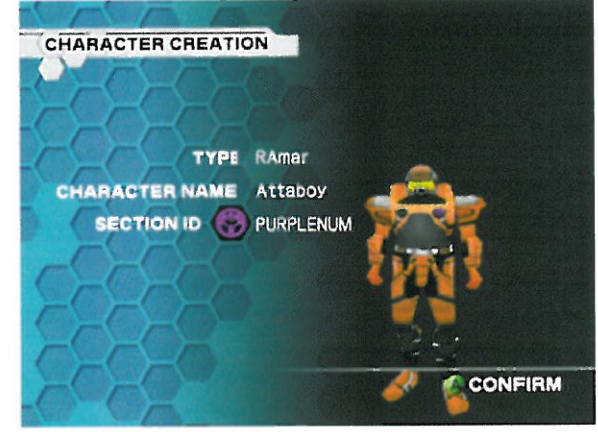
Live Análisis



↑ Las Minas son particularmente difíciles.



↑ Es divertido, ¿verdad?



↑ La pantalla de creación de personajes.

El primer juego de rol multijugador en Xbox.

PHANTASY STAR ONLINE EPISODE. I & II

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: SONIC TEAM
EDITOR: SEGA
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003
JUGADORES: 1-4
WEB: WWW.XBOX.COM/PSO2

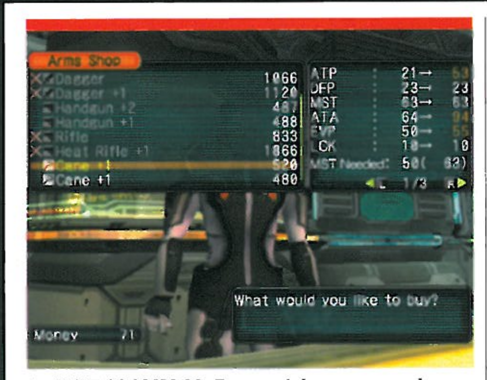


UN ADELANTO

Crea un personaje de aspecto único y sumérgete en un universo online persistente repleto de jugadores.

XBOX no ha sido la primera consola en ofrecer juego online. La difunta Dreamcast tiene el honor, aunque entonces - bueno, hablamos tan solo de 2001 - no había un servicio centralizado y se accedía con el módem de 28K's que incorporaba la consola de Sega de serie. Fue un intento que, a pesar del destino que esperaba a Dreamcast y la escasez de títulos online, deparó algunos hitos. Y ahí es donde entra Phantasy Star Online. Una antigua saga que data de los tiempos de la consola Genesis, que fue transformada en el primer juego de rol online para consolas en su versión Dreamcast. Y que ahora llega a los sistemas de última generación, Xbox y GameCube. El Episodio I es una conversión del juego de Sega. El Episodio II es de nueva creación. Diseñado para GameCube y después adaptado a Xbox y, en particular, a las características de

COSAS INTERESANTES ...que puedes hacer en PSO



↑ **IR DE COOMPRAS: Es esencial conocer y saber usar los objetos del juego. Si no encuentras lo que necesitas en una tienda, siempre puedes recurrir a tus compañeros de partida.**



↑ **LUCHAR CON JEFES: Junto a otros jugadores, claro. No hay nada como la adversidad para unir a las personas.**



↑ **COMUNÍCATE: Cuentas con el Communicator y con las posibilidades de anteriores versiones. Puedes introducir iconos en los bocadillos de diálogo y programar frases que reproduces automáticamente.**



↑ Con frecuencia, hay que eliminar a todos los monstruos de un área para que se abre la puerta que permite continuar. Yendo en compañía, se hace mucho más variado.

Xbox Live. Pero vamos con la historia.

Phantasy Star Online es un juego de rol. De esos que tampoco abundan en el catálogo de Xbox. En él, la humanidad está a la búsqueda de un nuevo planeta que habitar. Una sonda descubre un posible candidato en el planeta Ragol. Llega una primera nave tripulada que establece una base en tierra, Central Dome. Unos añitos más tarde, la Pionner II -la anterior era la uno- llega con miles de pasajeros deseando colonizar el planeta. Hay una gran explosión en la superficie y se pierde todo contacto con la Pionner I. Comienza el juego.

El jugador debe realizar el proceso de selección de personaje -ver recuadro-. Hay suficientes opciones como para adaptarse a cualquier estilo de juego: Hunter -recomendado para principiantes, los más equilibrados y mejores para el combate con armas afiladas-, Ranger - jugadores medios, armas de fuego- y Force -jugadores avanzados, hábiles con *techniques*-. Cada una con cuatro subclases y con capacidad para utilizar determinadas clases de armas y equipamientos. Con todas las elecciones realizadas, uno comienza a pasearse por el interior de la Pionner II, que asemeja una gran urbe futurista. Puedes interactuar con los transeúntes para obtener información, comprar armas y objetos, visitar establecimientos y acercarte al Hunter's Guild. Aquí es donde recibes los encargos de las misiones. Y,



↑ Es asombroso lo adictivo que llega a ser el juego.

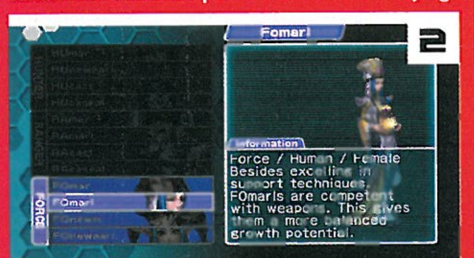

SE ÚNICO

Gracias a las opciones de configuración en PSO es muy difícil encontrar a dos personajes iguales.

Merece la pena estudiar el aspecto que vas a dar a tú personaje. Recuerda que es el aspecto con el que te vas a dar a conocer a otras personas.



Hay tres clases de personajes, cada una con cuatro variaciones. Suficiente para todos los estilos de juego.



Entre las variantes de Force, nos decidimos por una Formarl. La conocemos de la versión DC y tiene un aspecto estupendo.



Llegamos a la parte divertida. Hay decenas de parámetros para modificar. Aquí estamos con su cabello. Hay diez estilos diferentes.



Ahora el nombre: uno con gancho y carisma que transmita el refinado gusto de su creador.



Con un personaje de aspecto tan sexy, nadie podrá imaginar que su artífice tiene un problema de obesidad y de halitosis .



Lleva unas cuantas horas conseguir un equipamiento como el de estos personajes.



El símbolo junto al interfaz de Amy significa que está envenenada. Sí le das un antídoto, no te dejará.

cuando las realizas, obtienes dinero con el que comprar o canjear. Misiones que se realizan sólo o como parte de un equipo, según lo requiera la historia.

En última instancia, la cosa va de eliminar bicho tras bicho mientras se adquiere puntos de experiencia que permiten mejorar las características del personaje y el equipamiento que puede utilizar. Una mecánica de juego muy similar a la de un Diablo, por ejemplo. Pero está acompañado de un completo y complejo proceso de desarrollo de personaje donde se encuentra la verdadera *adictividad* del juego. No es sencillo para el novato, pero resulta cada vez mas gratificante conforme se adentra uno en el juego y termina por convertirse en una de las primeras motivaciones del jugador para continuar en el universo de PSO.

El equipo de desarrollo, Sonic Team, pone seis mundos de juego a disposición de los aventureros. Por desgracia, esos entornos de juego han recibido escasas mejoras en su paso a los sistemas de última generación. El Episodio I presenta un aspecto casi idéntico al de la versión Dreamcast. Hay algunas mejoras en cuanto a sombras, resolución y texturas, pero nada sustancial. Lo que salva al juego de parecer anticuado es el magnífico y colorido look visual que ofrece. La representación gráfica mejora algo en el Episodio II, pero se mantiene aún dentro de los cánones del primer episodio. Igualmente, el control de los personajes, cámara y el sistema automático de puntería pecan de falta de precisión o versatilidad, según el caso. Pero aún así, son defectos que no llegan a empañar la experiencia de juego, tan sólo dificultan la curva de aprendizaje. Y eso se debe tanto a la eficacia de la formula de juego como a la riqueza del desarrollo de personaje y el encanto con el que Sonic Team ha sabido dotar al universo PSO.

Hasta aquí el modo de juego offline. No está

↑ Una batalla con un Jefe puede hacerse eterna si no cuentas con el equipamiento adecuado.

mal, pero la cosa gana muchos enteros en la arena online. En este caso, el jugador se conecta a uno de los numerosos *lobbys* disponibles. Allí tiene ocasión de hablar con la gente, vía Xbox Communicator. También de chatear con ellos, mediante un teclado que aparece en pantalla y utilizando una amplia variedad de símbolos gráficos -tipo *smiley*- que pueden editarse. O intercambiar tarjetas de presentación, etc. Cualquiera puede iniciar un grupo al que se sumen otros jugadores, aunque en ningún caso pueden exceder el número de 4. Escoger una misión del Hunter's Guild y lanzarse a la aventura. Y las misiones cobran una nueva vida en compañía de otros jugadores online. No sólo por la diversión inherente al hecho de jugar acompañado, sino por las posibilidades tácticas que ofrece un equipo de cuatro jugadores, cada uno con características muy, muy distintas. El compañerismo se ve reforzado por otros vínculos que establece el juego. Tales como depender de otro jugador para revivir cuando se cae en batalla o la posibilidad de intercambiar objetos y armas. Al igual que en Wolfenstein, PSO empuja inevitablemente al trabajo en equipo y consigue establecer unas relaciones más complejas y variadas que aquel entre sus jugadores. Aquí es donde PSO realmente brilla y permite obviar todos sus defectos. No es un juego para probar por encima. Requiere tiempo, tanto como para que muchos jugadores acepten pagar una cuota mensual. Pero también recompensa en la misma medida. PSO es un éxito y, incluso antes de que se comercialice el juego en nuestro país, ya es posible encontrar jugadores españoles.



↑ Los peligrosos canarios hipertrofiados se llaman Rag Rappies. Se habla de la existencia de unos de color azul...

Por último, hay algunos aspectos discutibles en la forma de comercializar PSO y que no van a ser especialmente bienvenidos. Primero está el tema de las suscripciones. La compra del juego da derecho a dos meses de juego gratis. Después, tienes que pagar una cuota mensual. Toda una novedad para el jugador de consola que no será bienvenida. Segundo, necesitas tener una cuenta en uso de Xbox Live para poder jugar PSO, incluso al modo offline. Si no la tienes, olvídate de adquirir el juego.



POTENCIAL
Digamos que se mantiene fiel a la versión original para Dreamcast.

CONFIGURACIÓN
Un poco confuso para llos usuarios menos experimentados, pero sólo durante la primera media hora.

VARIEDAD
la diversidad de equipamiento, niveles y habillidades es abrumadora.

LIVE
Capaz de hacerte pagar una suscripción mensual.

LO MEJOR
- NUEVOS CONTENIDOS
- DESARROLLO PERSONAJES
- TRADUCIDO

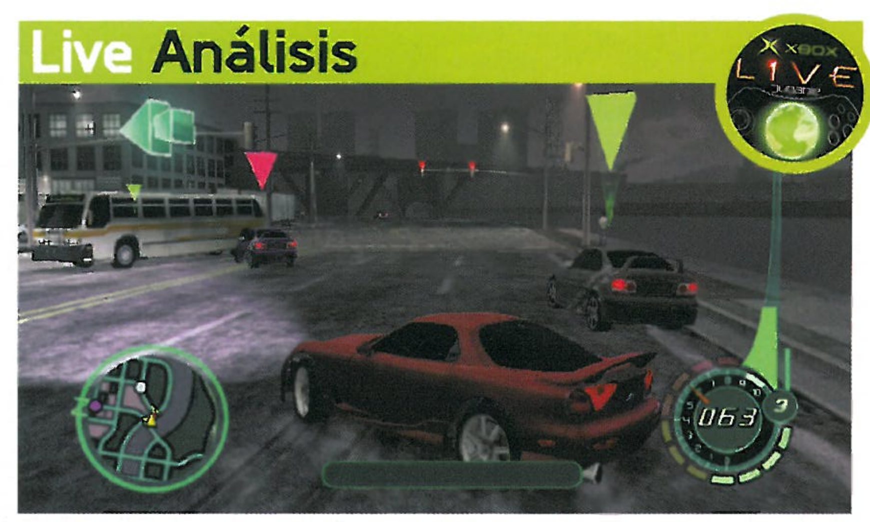
LO PEOR
- CUOTA DE SUSCRIPCIÓN
- GRAFICOS
- SISTEMA DE PUNTERÍA

RESUMEN
Algo diferente, engancha cuando se supera la curva de aprendizaje y favorece el desarrollo de la camaradería entre jugadores.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



Live Análisis



Las locuras al volante son mucho más seguras on line.

La serie Midnight Club salta a la arena *online*

MIDNIGHT CLUB II

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: ROCKSTAR SANDIEGO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
JUGADORES: 1-8
WEB: WWW. ROCKSTARGAMES.COM

XBOX cuenta ya con un sólido catálogo de juegos de conducción al que le esperan prometedoras novedades. Pero hasta que lleguen a las tiendas *Project Gotham Racing 2*, *SegaGT Online*, la parcela *on line* sólo está ocupada por *Midtown Madness 3* y *Midnight Club 2*. El recordatorio viene a cuento porque ambos comparten varios planteamientos y no los resuelven de igual manera.

MC2 es un juego centrado en el mundillo de las carreras ilegales. Básicamente, hay bandas que se dedican a tales menesteres y el propósito del jugador es buscar a sus miembros por las calles de la ciudad, retarlos y participar en distintas carreras por *checkpoints* para demostrar quien es el mejor. Cuando ganas, obtienes el vehículo de tu competidor. Y a por la siguiente ronda. El argumento de *MM3* es otro, pero comparte la idea de situar al jugador en medio de una gran urbe y otorgarle libertad total de movimientos. Lógicamente, en ambos hay una ruta que seguir marcada por *checkpoints*, pero el jugador no está confinado a un recorrido lineal. La ciudad está ahí para explorarla y aprovechar todos sus atajos y vericuetos.

Dicho esto, *MC2* no alcanza los mismos niveles de esplendor gráfico que su competidor. Posiblemente, por tratarse de un título multiplataforma, pero además de las diferencias en el diseño artístico de ambos títulos, el París de *MCII* es visualmente más pobre, menos interactivo y cuenta con menos vida -entiéndase peatones y otros vehículos- que el de *MM3*. ¿Resulta por eso menos divertido? En absoluto. *MCII* no es el espectáculo que ofrece Microsoft, pero a pesar de ello aplica la misma fórmula con similar eficacia. Y cuenta con un puñado, escaso, de opciones *Live* que le ayudan a diferenciarse. Primero está la opción de editar carreras en las tres urbes del juego y competir en *Xbox Live* con ellas. Se trata de un sistema sencillo que presenta un gran número de puntos predeterminados sobre el mapa, sobre los que el jugador configura su recorrido. En *Xbox Live* se encuentran todos los modos de juego disponibles para un solo jugador, pero aún así queda lejos de la variedad de *MM3*. El modo «Profesional» y el modo «Arcade» están disponibles en la medida que hayas avanzado con ellos jugando *off line*. Lo mismo sucede, en todos los modos *on line*, con los vehículos. Sólo puedes utilizar aquellos que hayas desbloqueado previamente, lo que obliga a jugar un buen número de horas la campaña «Profesional» antes de lanzarse a *Xbox Live* con un mínimo de posibilidades. «Detonator» consiste en recoger un detonador y llegar primero al punto de activación. Cuando lo haces, todos los demás vehículos saltan por los aires. «Capturar la Bandera» ofrece exactamente lo que su nombre indica. Pero a estos dos últimos modos les otorga más vitalidad el uso de *power ups* que permiten jugar sucio con los oponentes, con trucos como invertir su dirección o acelerar sus vehículos a la vez que se desactivan los frenos. Y, por supuesto, también está el modo paseo y el sistema automático de estadísticas.

Rockstar Games debería haberse esforzado más para diferenciar está versión de las publicadas para otros sistemas. El modo *on line* pierde la atractiva atmósfera de la campaña para un jugador, pero a cambio ofrece correr contra jugadores reales. Lo que, en un juego de recorridos abiertos como éste, con mayor espacio para la improvisación, supone una sustancial mejora del nivel de las competiciones. El motor gráfico no es el mejor y la conducción es tan arcade como era de esperar, aunque el sistema de colisiones responde de forma algo más realista que en *MM3*. Se echa en falta, sobre todo, un mayor número de opciones para *Xbox Live* que contribuyeran a diferenciar más el juego *on line* del *off line*. Pero esto es lo que hay. Un buen entretenimiento hasta la llegada de otros títulos de mayor envergadura.



¡¡¡AAAAAAAAHHHHHHHH!!!!



Motos y coches compiten de forma simultánea.



VEREDICTO LIVE

POTENCIAL
El habitual canje de IA artificial por oponentes humanos. Eso es todo.

CONFIGURACIÓN
Pocos jugadores y pocas partidas. El proceso de buscar, seleccionar y entrar es rápido.

VARIEDAD
Ni las tres ciudades ni los modos de juegos idénticos a los disponibles *off line* le hacen destacar en este aspecto.

LIVE
Una buena opción entre *MM3* y lo que está por venir.



LO MEJOR
- CONDUCCIÓN FRENÉTICA Y DIVERTIDA
- ASEQUIBLE PARA PRINCIPIANTES
- SIN LAG

LO PEOR
- ESCASEZ DE PARTIDAS
- PASO OBLIGADO POR LA CAMPAÑA OFF LINE

RESUMEN
Conducción enloquecida a través de tres grandes ciudades. Tan entretenido como *MM3*, a pesar de la escasez de opciones *Live*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





EXITOS POLIFÓNICOS

PO 2782483	metallica	st anger
PO 2782484	acdc	highway to hell
PO 2782485	avril lavigne	skater boi
PO 2782486	black sabbath	paranoid
PO 2782487	blink182	adams song
PO 2782488	sean paul	like glue
PO 2782489	beyonce	baby boy
PO 2782490	c aguilera	fighter
PO 2782491	darude	sandstorm
PO 2782492	d bustamante	no soy super
PO 2782493	david civera	bye bye
PO 2782494	eminem	business
PO 2782495	eminem	cleanin' out...
PO 2782496	eminem	lose yourself
PO 2782497	50 cent	21 questions
PO 2782498	50 cent	in da club
PO 2782499	50 cent	wanksta
PO 2782500	korn	did my time
PO 2782501	guns & roses	sweet child...
PO 2782502	iron maiden	number of...
PO 2782503	linkin park	faint
PO 2782504	madonna	hollywood
PO 2782505	m manson	this is the new...
PO 2782506	metallica	enter sandman
PO 2782507	nelly	dilemma
PO 2782508	nirvana	smells like teen...
PO 2782509	dj sammy	heaven
PO 2782510	la oreja de...	puedes contar
PO 2782511	queen	bohemian rhapsody
PO 2782512	red hot chilli...	under the...
PO 2782513	ricky martin	livin' la vida...
PO 2782514	scooter	the night
PO 2782515	scooter	the logical song
PO 2782516	sean paul	get busy
PO 2782517	t.a.t.u	all the things she said
PO 2782518	white stripes	just don't...
PO 2782519	beyonce	be with you
PO 2782520	beth	come
PO 2782632	evanescence	bring me to...
PO 2782521	prodigy	walls of jericho
PO 2782522	heroes del...	entre 2 tierras

viawap

Motorola C330, C331, C332, C333, C350, T720e, Nokia 3510, 3510i, 3590, 3650, 5100, 6100, 6610, 6610i, 7210, 7650, Sagem MYX-6, Samsung A800, T100, V200, Sharp GX10, Sony Ericsson P800, T300, T300i

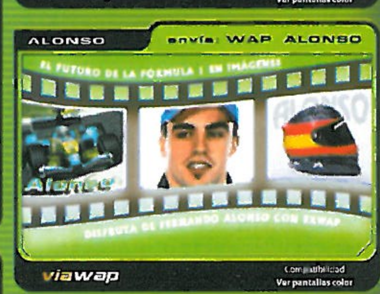
TONOS POLIFÓNICOS

PO 2782523	el equipo a	tv
PO 2782612	austin powers	cine
PO 2782613	batman	cine
PO 2782614	benny hill	tv
PO 2782615	cheers	tv
PO 2782616	los picapiedra	tv
PO 2782617	friends	tv
PO 2782618	gladiator	cine
PO 2782619	el bueno, el feo...	cine
PO 2782620	indiana jones	cine
PO 2782621	coche fantastico	tv
PO 2782622	rocky	cine
PO 2782623	star wars	cine
PO 2782624	the matrix	cine
PO 2782625	los simpsons	cine
PO 2782626	el padrino	cine
PO 2782627	parque jurasico	cine
PO 2782628	real madrid	centenario
PO 2782629	atletico madrid	himno
PO 2782630	barcelona	himno
PO 2782631	queen	we're the champions

viawap

Motorola C330, C331, C332, C333, C350, T720e, Nokia 3510, 3510i, 3590, 3650, 5100, 6100, 6610, 6610i, 7210, 7650, Sagem MYX-5, Samsung A800, T100, V200, Sharp GX10, Sony Ericsson P800, T300, T300i





5011

como enviar

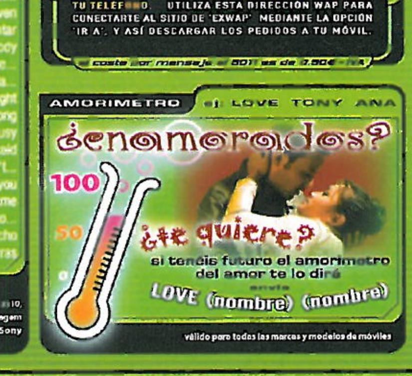
1 ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011

2 RECIBIRÁS UN MENSAJE. ¡SIGUE LAS INSTRUCCIONES! Y YA LO TIENES

viawap

3 ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 · SIGUE LAS INSTRUCCIONES · RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE 'EXWAP' MEDIANTE LA OPCIÓN 'IR A', Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.













El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING
Analizado ROX 02
Género: *Snowboarding*. El mejor juego sobre una tabla que hemos visto en mucho tiempo, por no decir el mejor de la historia. 8,7



BLINX:THE TIME SWEEPER
Analizado ROX 10
Género: Plataformas. Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es tremendamente divertido. 9,0



BRUTE FORCE
Analizado ROX 17
Género: Acción
Podría haber sido mejor de lo que es, pero el modo cooperativo compensa sus limitaciones. 8,5

4X4 EVO 2	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad.	5,5
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	**Analizado** ROX 19	**Género:** ETR	Agradará a muchos «jugones» pero defraudará a los auténticos seguidores de la saga.	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	**Analizado** ROX 07	**Género:** Béisbol	La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo.	7,0
ANTZ EXTREM'E RACING	**Analizado** ROX 08	**Género:** Carreras	Demasiado difícil para su público objetivo: los niños.	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	**Analizado** ROX 03	**Género:** Surf	Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones.	6,9
ARCTIC THUNDER	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico.	5,9
ATV: QUAD POWER RACING 2	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Por fin un juego de *quads* decente.	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.	3,1
BARBARIAN	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat'em-up	Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha.	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiempo.	3,5
BATMAN: VENGEANCE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes.	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Mech shoot-'em-up	Un juego de *mechs* que conjuga acción y estrategia.	8,1



BUFFY LA CAZAVAMPIROS
Analizado ROX 8
Género: Acción / Aventura
Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión.
8,5

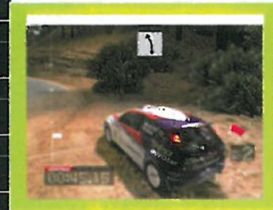


BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Analizado ROX 16 **Género:** Carreras. Un juego de coches arcade 100% adictivo, espectacular y larguísimo gracias a sus múltiples modos de juego. 9,0



CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02
Analizado ROX 4
Género: Fútbol estrategia
Una lección de cómo hay que hacer las cosas bien hechas.
8,8

BIG MUTHA TRUCKERS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Conducción	Valiente intento de crear un juego original.	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** RPG Arcade	Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial.	7,0
BLOOD OMEN 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Acción / Aventura	Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad.	6,9
BLOOD WAKE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras / Acción	Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic».	4,5
BLOODRAYNE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido.	7,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	**Analizado** ROX 09	**Género:** Beat-'em-up	Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos.	2,5
BURNOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad.	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Beat-'em-up 2D	Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones *on line*.	7,9
CEL DAMAGE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras	Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.	5,5
CIRCUS MAXIMUS	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo.	3,5
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Estrategia	Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante.	8,4



COLIN McRAE RALLY 3
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro.
9,0

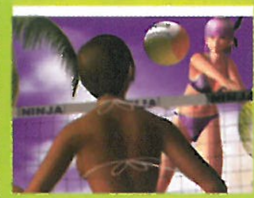


CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
Analizado ROX 4
Género: Plataformas
Repite la misma fórmula de las anteriores entregas.
8,7



DEAD OR ALIVE 3
Analizado ROX 2
Género: Beat-'em-up
Es el juego de lucha más espectacular que os atrapará con su ritmo endiablado y su profundidad táctica. 9,3

CONFLICT: DESERT STORM	**Analizado** ROX 08	**Género:** Shooter por equipos	A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego.	8,3
CRASH	**Analizado** ROX 06	**Género:** Conducción	No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes.	6,8
CRAZY TAXI 3	**Analizado** ROX 09	**Género:** Conducción arcade	Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos.	7,8
CRIMSON SEA	**Analizado** ROX 15	**G:** Acción en tercera persona	Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años.	8,5
DAKAR 2	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Carreras	Esta versión para Xbox ha sido mejorada notablemente.	6,8
DARK ANGEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción	Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba.	4,5
DARK SUMMIT	**Analizado** ROX 03	**Género:** Snowboarding	Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento.	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	**Analizado** ROX 02	**Género:** BMX	Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo.	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Si fuese un libro se titularía *Como intentar ser FIFA y morir en el intento*.	3,1
DEAD TO RIGHTS	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario.	7,0
DEADLY SKIES	**Analizado** ROX 04	**Género:** Simulador de vuelo	Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples.	7,5
DEFENDER	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo.	6,0



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
Analizado ROX 13
Género: Voleibol
Un lujo para la vista y un manantial de diversión.
8,9



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES
Analizado ROX 14**Género:** Acción / Aventura. Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año. 8,5



F1 2002
Analizado ROX 4
Género: Carreras
Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes.
8,7



FIFA 2002
Analizado ROX 4
Género: Fútbol
EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol. 9,2



FIFA 2003
Analizado ROX 10
Género: Fútbol
Una mejora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA.
9,4



FUTURAMA
Analizado: ROX 18
Género: Plataformas
Imprescindible por su capacidad de divertir sin parar, su elevado nivel técnico y su recreación perfecta del mundo del Futurama 8,5

DIE HARD: VENDETTA	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Una opción poco recomendable a menos que seas un fanático de La jungla de cristal.	4,0
DR MUTO	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un buen título de plataformas, muy variado y divertido.	8,2
DYNASTY WARRIORS 3	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias.	8,0
EGGO MANIA	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores.	6,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Shooter	Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables.	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego.	7,7
ENCLAVE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	Un juego que sólo divertirá a unos pocos.	6,9
ENTER THE MATRIX	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix.	7,5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	**Analizado** ROX 04	**Género:** Deportes de invierno	Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox.	5,0
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	**Analizado** ROX 06	**Género:** Snowboarding	Un más que interesante juego de *snowboard*.	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	**Analizado:** ROX 18	**Género:** xxx	Más digno y entretenido que sus predecesores sin dejar de ser un juego de serie «B».	6,0
F1 CAREER CHALLENGE	**Analizado** ROX 17	**Género:** Carreras	Correcto juego de F1 que falla en no tener la temporada actual y la falta de algunas opciones importantes.	6,9
FILA WORLD TOUR TENNIS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Tenis	No es la mejor opción para los amantes del tenis.	2,8
FIREBLADE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas.	4,0
FURIOUS KARTING	**Analizado** ROX 12	**Género:** Carreras	Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos.	6,0
FUZION FRENZY	**Analizado** ROX 02	**Género:** Party Game	A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos.	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	**Analizado** ROX 07	**Género:** Aventura arcade	Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad.	4,0
GENMA ONIMUSHA	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas.	6,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	**Analizado** ROX 10	**Género:** BMX	Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk.	1,5



HALO
Analizado ROX 2
Género: Shooter
En dos palabras: Impresionante. Una verdadera obra maestra.
9,7



INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR
Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura
El mejor juego de Indy desde los tiempos de *Fate of Atlantis*. 8,7

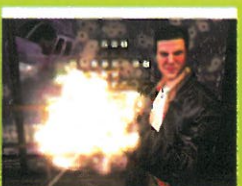


INDYCAR SERIES
Analizado: ROX 18
Género: Carreras
Un simulador rápido, estratégico e inteligente sólo para los más osados.
8,5

GUN METAL	**Analizado** ROX 07	**Género:** Acción / Shooter	Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos.	8,0
GUN VALKYRIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Shoot-'em-up	O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención.	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil.	7,0
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	**Analizado** ROX 09	**Género:** Acción	Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo.	8,1
HULK	**Analizado** ROX 17	**Género:** Acción	Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos.	8,0
HUNTER: THE RECKONING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo.	7,5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este título.	5,8
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shooter	Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable.	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Te hace sentir como si fueras el propio James Bond.	8,0
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	Un correcto *Tycoon* que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios.	7,0



JET SET RADIO FUTURE
Analizado ROX 3
Género: Plataformas / Skate
Un plataformas distinto y divertido. Es muy difícil resistirse a su encanto. 8,9



MAX PAYNE
Analizado ROX 4
Género: Acción
Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción.
8,5



MOTOGP 2
Analizado ROX 16
Género: Carreras
El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox ya sea sobre cuatro ruedas o sobre dos. 9,4

KUNG FU CHAOS	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción/Plataformas	Un divertidísimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine.	8,1
LA GRAN EVASIÓN	**Analizado** ROX 19	**Género:** Aventuras	Gran adaptación de esta memorable película, que hará las delicias de todos los aficionados.	7,6
LARGO WINCH	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género.	6,5
LEGENDS OF WRESTLING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso.	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	**Analizado** ROX 13	**Género:** Boxeo	Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas.	7,2
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	**Analizado** ROX 08	**G:** Acción dibujos animados	Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más.	6,5
LOS SIMS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga.	7,7
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	**Analizado** ROX 19	**Género:** *Shooter* espacial	Aunque no llega a la calidad de otros *shooters*, sabe entretener gracias a sus grandes dosis de acción.	8,1
MAD DASH RACING	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador.	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Fútbol/ Estrategia	Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real.	8,0
MARVEL VS. CAPCOM 2	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios.	7,5
MECHASSAULT	**Analizado** ROX 11	**G:** Shoot-'em-up de mechs	Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto.	7,3



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
Analizado ROX 12
Género: Acción / Aventura
Un *MGS2* mejorado y ampliado para disfrute del personal. 9,2



MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
Analizado ROX 5
Género: Carreras
Unos gráficos de ensueño combinados con un sistema de control perfecto. 9,1



NBA STREET VOL. 2
Analizado ROX 15
Género: Baloncesto
Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox.
8,7

ANÁLISIS DIRECTORIO



OTOGI MYTH OF DEMONS
Analizado ROX 19
Género: Acción
Un juego frenético, difícil, espectacular y muy recomendable para los amantes de la acción. 8,5



PANZER DRAGOON ORTA
Analizado ROX 14
Género: Acción
Nos hemos quedado sin adjetivos para alabar sus excelencias. 8,7



PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS
Analizado ROX 10
Género: Lucha de *mechs*
Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante. 8,5

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter	Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado.	7,0
METAL DUNGEON	**Analizado** ROX 12	**Género:** RPG	Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras.	5,0
MICRO MACHINES	**Analizado** ROX 12	**Género:** Conducción	Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade.	6,5
MIDNIGHT CLUB II	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Desafiante y divertido; recomendable para todos los amantes de los juegos de conducción.	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	**Analizado:** ROX 17	**Género:** Carreras	Aprendes a jugar muy pronto. Otra cosa es ganar, algo que sólo lograrán los expertos en conducción.	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	A medio camino entre la simulación y la acción frenética.	7,0
MINORITY REPORT	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción	Licencia desaprovechada en un *beat'm'up'* mediocre.	5,0
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	**Analizado** ROX 13	**Género:** Beat-'em-up	La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie.	8,0
MX SUPERFLY	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades.	7,5
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	**Analizado** ROX 05	**Género:** Motocross	Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas.	6,0
MYST III: EXILE	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son.	6,8
NBA 2K3	**Analizado** ROX 13	**Género:** Baloncesto	Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde.	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	**Analizado** ROX 04	**Género:** Baloncesto	Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques.	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Baloncesto	Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial.	8,0



PROJECT GOTHAM RACING
Analizado ROX 2
Género: Conducción
Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche. 8,9



PROJECT ZERO
Analizado ROX 14
Género: Survival horror
Innovador, agobiante y técnicamente muy cuidado. 8,8



RACING EVOLUZIONE
Analizado ROX 15
Género: Carreras
Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras. 9,0

NBA LIVE 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Baloncesto	Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos.	7,5
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras	Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante.	7,5
NEW LEGENDS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido.	4,9
NFL FEVER 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol americano	Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL.	8,2
NHL 2002	**Analizado** ROX 03	**Género:** Hockey sobre hielo	Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor.	8,2
NHL 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Hockey sobre hielo	Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre.	8,2
NHL HITZ 20-02	**Analizado** ROX 02	**Género:** Hockey sobre hielo	Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable.	8,4
NHL HITZ 20-03	**Analizado** ROX 09	**Género:** Hockey sobre hielo	Dotado con una gran profundidad y características originales.	8,4
NFL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Fútbol americano	Un excelente juego de fútbol americano.	7,8
NHL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Hockey sobre hielo	No hay nada mejor para los entusiastas de la simulación del deporte.	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Aventura / Shooter	Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no.	4,2
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	**Analizado** ROX 02	**Género:** Plataformas	Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura.	8,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Uno de aventuras que no saca el jugo a una historia interesante.	5,0
PRISONER OF WAR	**Analizado** ROX 07	**Género:** Puzzle / Aventura	Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras.	7,7



RALLISPORT CHALLENGE
Analizado ROX 2
Género: Carreras
No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero. 8,5



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR
Analizado ROX 15 **Género:** *Shooter* en primera persona.
Un increíble *shooter* demoledor en su modo para un solo jugador. 9,2



ROCKY
Analizado ROX 9
Género: Boxeo
Increíble y adictivo juego de boxeo. 8,7

PRO RACE DRIVER	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular.	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	**Analizado** ROX 08	**Género:** Tenis	Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste.	2,1
QUANTUM REDSHIFT	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras futuristas	Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego.	7,0
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión.	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable.	7,9
RED CARD	**Analizado** ROX 05	**Género:** Fútbol	Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido.	7,8
RED FACTION II	**Analizado:** ROX **18**	**G:** Acción en primera persona	Un entretenido título, con un excelente modo multijugador que debería contar con Xbox Live.	7,2
ROBOTECH: BATTLECRY	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter de mechs	Ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho.	6,3
SEGA SOCCER SLAM	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol arcade	Más divertido si puedes jugar con un amigo.	6,8
SHADOW OF MEMORIES	**Analizado** ROX 10	**Género:** Puzzle / Aventura	Interesante muestra de gestión de una línea cronológica.	4,5
SHREK	**Analizado** ROX 04	**Género:** Plataformas	Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio.	5,0
SHREK SUPER PARTY	**Analizado** ROX 12	**Género:** Party Game	El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos.	4,0



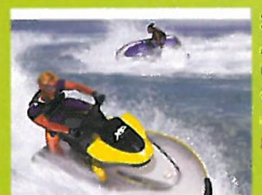
SEGA GT 2002
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Duración, jugabilidad y ajustada simulación. 8,5



SHENMUE II
Analizado ROX 13
Género: Aventura/RPG
Una experiencia de juego simplemente maravillosa. 8,8



SILENT HILL 2: INNER FEARS
Analizado ROX 9
Género: Survival horror
Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento. 8,8



SPLASHDOWN
Analizado ROX 8
Género: Carreras
Desarrollo trepidante y curva de dificultad muy ajustada. **8,5**



SSX TRICKY
Analizado ROX 8
Género: Snowboarding
La diversión y la jugabilidad son difícilmente superables. **8,9**



STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
Analizado ROX 10
Género: Acción / Aventura
Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones. **8,5**

SERIOUS SAM	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shooter	Un *shooter* en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.	8,0
SLAM TENNIS	**Analizado** ROX 07	**Género:** Tenis	Una muy buena opción a la espera de que *Virtua Tennis* llegue a Xbox.	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	**Analizado:** ROX 17	**Género:** Shooter en 1ª persona	El mercenario Mullins en una conversión de pobre aspecto, aunque con buenos momentos.	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Plataformas	Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado.	7,5
SPEED KINGS	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Carreras	Muy recomendable para todos aquellos a quienes guste disfrutar de un buen juego de carreras.	7,0
SPY HUNTER	**Analizado** ROX 07	**Género:** Conducción / Shoot-'em-up	Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.	6,7
STAKE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Party Game	Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada día: el modo multijugador.	6,5
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shoot-'em-up	Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir.	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y ése es el mejor elogio para una licencia.	7,7
STAR WARS OBI WAN	**Analizado** ROX 02	**Género:** Acción	Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas.	7,0
STARSKY & HUTCH	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción / Conducción	Si te gustan los arcades de carreras y además te gustan las pelis policíacas, éste es tu juego.	7,0
STATE OF EMERGENCY	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox.	7,8
STEEL BATTALION	**Analizado** ROX 13	**G:** Shooter de mechs con control.	Excelente simulador de *mechs* que cuenta con un increíble controlador.	8,2
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje.	4,0



STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Analizado: ROX 19 **Género:** RPG La prueba viviente de que en occidente se pueden crear RPG asombrosos. **9,5**

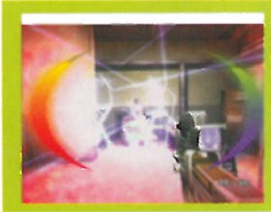


THE HOUSE OF THE DEAD 3
Analizado ROX 14
Género: Arcade de disparo
Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos. **8,5**



TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Analizado ROX 11
Género: Golf
Sitúa el listón muy alto, algo nada extraño viniendo de EA Sports. **8,5**

SX SUPERSTAR	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Un juego de carreras muy normalito con sólo unos puntos estéticos sobresalientes.	6,5
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	**Analizado** ROX 16	**Género:** Beat-'em-up	La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido.	8,0
TAZ: WANTED	**Analizado** ROX 08	**Género:** Plataformas	Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar.	5,9
TD OVERDRIVE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores.	4,0
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear.	3,1
TETRIS WORLDS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Ninguna versión de *Tetris* ha decepcionado tanto como ésta.	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shoot-'em-up	Pobre explotación de una licencia prometedora.	5,0
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	**Analizado** ROX 10	**Género:** RPG	Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano.	7,9
THE SIMPSONS ROAD RAGE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Conducción	Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores.	5,9
THE THING	**Analizado** ROX 09	**Género:** Survival Horror	Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores.	8,0
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	**Analizado** ROX 13	**Género:** Plataformas	Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple.	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	**Analizado** ROX 12	**G:** Shooter basado en escuadrones	Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox.	8,4
TOTAL IMMERSION RACING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido.	5,7
TOUR DE FRANCE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Empañado por el escaso mercado con el que cuenta.	6,7



TIMESPLITTERS 2
Analizado ROX 10
Género: Shooter
Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas. **9,1**



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Analizado ROX 10
Género: Shooter por equipos. Empieza a demostrar las posibilidades técnicas de Xbox. **9,2**



TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Analizado ROX 3
Género: Skateboarding
El más amplio y mejor juego de deportes extremos. **8,8**

TOXIC GRIND	**Analizado** ROX 11	**Género:** BMX	No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX.	5,
TRANSWORLD SNOWBOARDING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Snowboarding	De factura visual impecable, pero ahí termina todo.	6,5
TUROK EVOLUTION	**Analizado** ROX 08	**Género:** Acción / Shooter	Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable.	8,0
UFC: TAPOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Beat-'em-up	Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión.	8,2
V-RALLY 3	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales.	6,1
VEXX	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas.	8,0
WHACKED!	**Analizado** ROX 11	**Género:** Party Game	Otro *party-game* que no aporta nada nuevo.	6,0
WORLD RACING	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados.	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Billar	El mejor juego de billar que podamos encontrar, sin dudarlo ni un momento.	8,2
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	**Analizado** ROX 03	**Género:** Conducción	Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar».	8,0
WWE RAW	**Analizado** ROX 10	**Género:** Wrestling	No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa.	5,3
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	**Analizado** ROX 12	**Género:** Beat-'em-up	Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha.	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Acción	Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo.	6,5



TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Analizado ROX 10
Género: Skateboarding
Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento. **8,6**



UNREAL CHAMPIONSHIP
Analizado ROX 11
Género: Shoot-'em-up
Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. **8,5**



YAGER
Analizado ROX 14
Género: Combate espacial
Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox. **8,5**

MELODÍAS

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ejemplo: MCTONO (espacio) (CÓDIGO) al 7744

Beth	Dime	302289
David Bustamante	La Magia del ...	301752
Operacion Triunfo	La fuerza de...	302243
Operacion Triunfo	Vivimos la ...	301954
Aguita sala	Por debajo...	301934
Amaral	Toda la noche...	302199
Cafe Quijano	La taberna del Buda	301761
Camilo Sesto	Mola Mazo	302233
Carlos Baute	Dame de eso	301720
Chayanne	Torero	301809
Chenoa	Cuando tu vas	302088
Coyote Dax	Arriba y abajo	301224
David Bisbal	Ave Maria	302026
David Civera	Que la detengan	301939
Diego Torres	Color esperanza	301913
Enrique Iglesias	Heroe	301727
Estopa	Vino tinto	301768
Formula abierta	Te quiero...	302089
Gisela	Vida	301958
Javi cantero	Y cuanto mas...	301780
Juanes	A dios se lo pido	302021
King Africa	Mete mete	301881
Jarabe de Palo	La Flaca	300260
Alaska	Bailando	300585
Alejandro Sanz	Corazón ...	300253
Ana Belen	La puerta de alcala	300600
Camela	Escuchame	300630
Camilo Sesto	Vivir así ...	300496
Carlos Santana	Oye como va	300532
David Bisbal	Corazon Latino	301753
Chocolate	La Mayonesa	300677
Coyote Dax	No rompas...	300670
Danza invisible	Sabor de amor	300601
Duncan Dhu	Cien gaviotas	300251
Dúo dinámico	Quince años...	300307
El chaval de la Peca	Abanibi	300611
Ella baila sola	Lo echamos...	300635
Estopa	Me falta el aliento	300508
Estopa	Tu calorro	300514
Estopa	El del medio de...	300503
Ainhoa	Caruso	302218
Gabinete Caligari	Camino Soria	300589
Gloria Estefan	Mi tierra	300530
Guarana	La casa de Inés	300506
Hombres G	Sufre mamon	300605
Gypsy teens	Bamboleo	301117
Jarabe de palo	Depende	300680
Jennifer Lopez	Lets get loud	301881
Alavés	Himno del Alavés	300435
At Madrid	Himno del At. de Madrid	300415
Barcelona	Himno del F.C. Barcelona	300411
Betis	Himno del Real Betis	300416
Bilbao	Himno del Athletic	300417
Celta	Himno del Celta de Vigo	300433
Champions	Himno Champions League	300465
Deportivo	Himno del Deportivo	300420
Español	Himno del RCD Español	300422
Logroñes	Logroñes	302257
Málaga	Himno del Málaga	300423
Mallorca	Himno del Real Mallorca	300424
NBA	NBA	300426
Osasuna	Himno del Osasuna	300427
Rayo	Himno del Rayo Vallecano	300428
Real Madrid	Himno del Real Madrid	300409
R.Sociedad	Himno del Real Sociedad	300431
Santander	Himno del Racing	300429
Sevilla	Himno del Sevilla	300430
Valencia	Himno del Valencia C.F.	300410
Valladolid	Himno del Real Valladolid	300432
Villarreal	La Himno del Villarreal C.F.	300412
Zaragoza	Himno del Real Zaragoza	300434
Tractor amarillo	Tengo un tractor...	300566
Paquito	Paquito el choco...	300554
Nino Bravo	Libre	300548
Manolo Escobar	Mi carro	300550
La cucaracha	La cucaracha	300541
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Evamaria	Evamaria	300542
Beatles	Let It be	300792
Anastacia	Paid my dues	300056

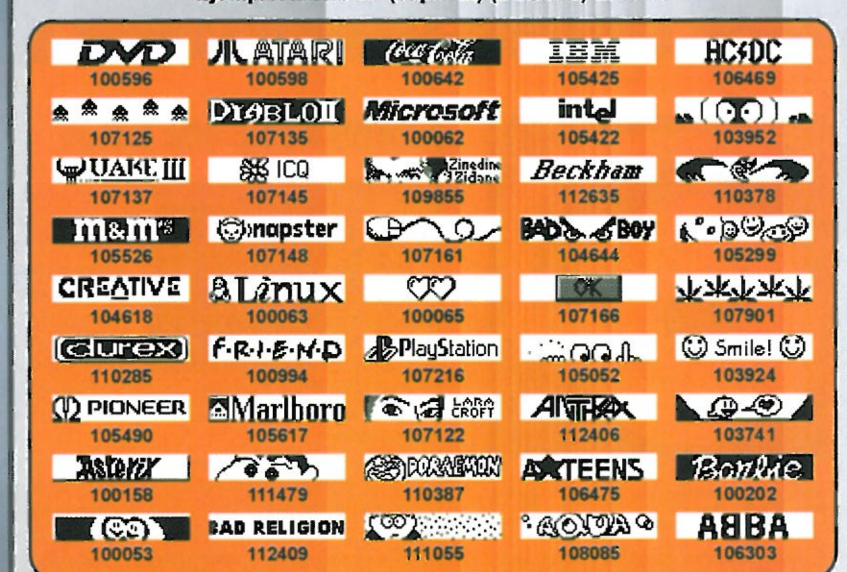
PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

0,9€ + IVA

LOGOS

ENVÍA MCLOGO AL 7744

Ejemplo: MCLOGO (espacio) (CÓDIGO) al 7744



PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

CHAT

ENVÍA MCLIGA AL 7744



CONTACTA AHORA CON GENTE DE TU CIUDAD DESDE TU MÓVIL

CONCURSO

ENVÍA MCNY AL 7744

¿TE GUSTARÍA GANAR UN VIAJE A **NEW YORK** PARA 2 PERSONAS?

DINOS CUÁL ES TU PLATAFORMA PREFERIDA...

A - PS2
B - XBOX
C - GAME CUBE

Ejemplo: MCNY (espacio) (OPCIÓN) al 7744

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

FAMOSOS

ENVÍA MCFAMA AL 7744

¿TE GUSTARÍA QUE UN PERSONAJE FAMOSO TE MANDE UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA?



RECIBIRÁS DE UN FAMOSO SORPRESA UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA EN TU MÓVIL

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

TRUCOS

ENVÍA MCTRUCO AL 7744

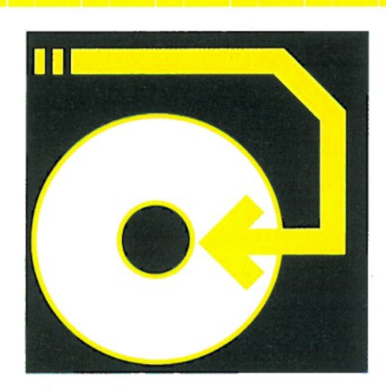


¿QUIERES SABER CUÁLES SON LOS MEJORES TRUCOS PARA LIGAR?

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ford Cougar	Born to be wild - Anuncio Tv	300046
Frank Sinatra	My way - Anuncio de Airtel	300009
Bon Jovi	Its my life - Opel Corsa	300007
Benny Hill	Benny Hill	301002
Barrio sesamo	Serie infantil	300486
Expediente X	Expediente X - Serie TV	300044
Friends	Friends - Serie de TV	300034
Gadget	Sintonia del Inspector Gadget	300414
Dragon Ball	Serie manga	300444
Equipo A	Serie de TV	300451
Fama	Serie de TV	300488
Eurovision	Sintonia de Eurovisión	300056
Grito de tarzan	Grito de tarzan	301515
A. Clayton	BSO Misión Imposible	300020
Danny Elfman	Los Simpsons	300040
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Familia Addams	BSO La Familia Addams	300015

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

FREESTYLE METALX



MOTOS, acrobacias y *heavy metal* son las tres expresiones más indicadas para definir el nuevo juego de Midway Sports. En la línea de otros títulos de acción extrema, *Freestyle MetalX* nos introduce en el mundo del *motocross freestyle* con el único propósito de romper cuantas barreras sean posibles.

La diversión empieza con una cantidad casi ilimitada de piruetas y «combos», continua con la enormidad de los nueve circuitos disponibles, sigue con un estupendo apartado gráfico, un completo editor de niveles, y concluye con una magnífica banda sonora amenizada por bandas legendarias del metal como Motley Crue, Megadeth o Motorhead. Dieciséis pilotos estarán a tu disposición, incluyendo estrellas como «Mad» Mike Jones, Jeff Milton y Doug Parsons, entre otros.

La demo te permite ponerte al manillar de una bonita Bumble Bee 125, y alistarte en la escuela de *motocross* de Cindy, donde aprenderás los rudimentos de este radical y exigente deporte. Además, podrás visitar el circuito de Rodeo Rise para poner en práctica todo lo que hayas aprendido.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	DIRECCIÓN/INCLINACIÓN
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DIRECCIÓN/SELECCIÓN
BOTÓN A	PRE-CARGA
BOTÓN B	ACROBACIA
BOTÓN X	EMBRAGUE
BOTÓN Y	MODIFICADOR
GATILLO IZQUIERDO	FRENAR
GATILLO DERECHO	ACELERAR
BOTÓN BLANCO	CÁMARA IZQUIERDA
BOTÓN NEGRO	CÁMARA DERECHA

SOUL CALIBUR II



SI EXISTE algún juego que merecía una adaptación a nuestra consola, ese era sin duda el legendario *Soul Calibur*, un juego de lucha con espadas creado en exclusiva para la desaparecida Dreamcast y que, para muchos, permanece en lo más alto del podio correspondiente a los mejores videojuegos jamás creados.

Pues bien, con *Soul Calibur II* Namco retoma el épico argumento propuesto en las anteriores entregas de la saga, añadiendo nuevos personajes y escenarios pero conservando sus principales señas de identidad: un apartado gráfico de vanguardia, una rapidez y definición de movimientos sin parangón y una respuesta de los controles tan natural e intuitiva que nos sentiremos prácticamente en la piel de los combatientes.

Para que puedas constatar en primera persona todas las virtudes de *Soul Calibur II*, te ofrecemos la posibilidad de jugar en modo *arcade* a los mandos de Cassandra (una de las recién llegadas) o de Nightmare (uno de los personajes centrales), contra la máquina o contra otro oponente de carne y hueso.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	
MOVIMIENTO/SELECCIÓN	
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	
MOVIMIENTO/SELECCIÓN	
BOTÓN A	GUARDIA/CONFIRMAR
BOTÓN B	PATADA/CANCELAR
BOTÓN X	ATAQUE HORIZONTAL
BOTÓN Y	ATAQUE VERTICAL
GATILLO IZQUIERDO	GUARDIA
GATILLO DERECHO	ACUMULAR ENERGÍA
BOTÓN BLANCO	PATADA

THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST



¿QUE EL MES pasado te pusimos los dientes largos con este espectacular juego de Eidos? ¿Que necesitas sentir de nuevo la adrenalina fluyendo por tus venas al volante de un bonito MINI Cooper rojo? Pues en esta ocasión deberás aparcar tu sed de carreras y persecuciones para demostrar de cuánta habilidad y sangre fría dispones.

El juego, basado en la película protagonizada por Mark Wahlberg y Charlize Theron, te permite pilotar una gran selección de vehículos, entre los que destacan sedanes, deportivos, furgones blindados y todoterrenos. Además, existen circuitos para todo tipo de gustos: para los amantes de la velocidad, de la conducción libre, o de la aventura, gracias a un modo de juego que nos permitirá emular las andanzas de Wahlberg en la gran pantalla.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	DIRECCIÓN
PALANCA ANALÓGICA DER.	ACELERAR/FRENAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DIRECCIÓN
BOTÓN A	ACELERAR
BOTÓN B	SIN USO
BOTÓN X	FRENAR
BOTÓN Y	CAMBIAR CÁMARA
GATILLO IZQUIERDO	VISTA TRASERA
GATILLO DERECHO	DOS RUEDAS
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

En la demo de este mes deberás superar un circuito de acrobacias, aprovechando el poco peso y tamaño de tu MINI para pegar saltos, esquivar obstáculos y circular sobre tablones; todo ello sin salirte de los límites establecidos.



CONFLICT: DESERT STORM II



Ponte bajo el mando de la Delta Force estadounidense o del Special Air Service británico y lidera a uno de sus escuadrones en diferentes misiones tras las líneas enemigas durante la Guerra del Golfo de 1991.

En efecto, la «madre de todas las batallas» se está desarrollando ante los ojos del mundo y tu misión consiste en llevar a buen término una campaña de 10 misiones para liberar la ciudad de Kuwait, previniendo a su vez el desastre ecológico que representaría la destrucción masiva de los pozos petrolíferos kuwaitíes.

Cada integrante de tu grupo está especializado en un tipo de armamento diferente, como explosivos, armas pesadas o rifles de francotirador, y deberás usar todas tus dotes de estratega para sacarles el mejor partido si no quieres sucumbir ante las fuerzas de Saddam. La demo te propone un escenario callejero en el que tus mejores armas serán, sin embargo, el subterfugio y la buena coordinación entre todos tus soldados, que deberán permanecer con vida para aspirar a la victoria.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVIMIENTO**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MODO PUNTERÍA/MIRAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**CAMBIAR SOLDADO/OJEAR**
BOTÓN A	**ACCIÓN**
BOTÓN B	**CAMBIAR POSTURA**
BOTÓN X	**¡ADELANTE!**
BOTÓN Y	**INVENTARIO**
GATILLO IZQUIERDO	**ÓRDENES**
GATILLO DERECHO	**FUEGO**
BOTÓN BLANCO	**POSTURA DE GRUPO**
BOTÓN NEGRO	**UNIR/DETENER GRUPO**

COLIN MCRAE RALLY 04



CUÁNTOS DEPORTISTAS de elite no sacrificarían varias de sus medallas y trofeos por bautizar con su nombre una saga de videojuegos como la que nos ocupa... Y es que cada entrega de *Colin McRae Rally* es una joya técnica dotada de unos niveles de adicción y jugabilidad más que encomiables. La franquicia de Codemasters ha llegado a su cuarta entrega y, como no podía ser de otro modo, aquí os ofrecemos su correspondiente demo.

Nuestra querida Xbox vuelve a demostrar con este título la calidad gráfica que es capaz de desplegar ante nuestros ojos, lo cual contribuye al realismo de las carreras con efectos de grava, polvo, luces y chispas, escenarios repletos de vegetación y modelos de coches pasmosos que, además, se deforman y rompen en consonancia con el castigo al que los sometamos.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**DIRECCIÓN**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**ACELERAR/FRENAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**DIRECCIÓN**
BOTÓN A	**ACELERAR**
BOTÓN B	**FRENO DE MANO**
BOTÓN X	**FRENAR**
BOTÓN Y	**CAMBIAR**
PERSPECTIVA	
GATILLO IZQUIERDO	**FRENAR**
GATILLO DERECHO	**ACELERAR**
BOTÓN BLANCO	**REDUCIR MARCHA**
BOTÓN NEGRO	**AUMENTAR MARCHA**

La demo nos permite competir contrarreloj en Estados Unidos y Japón, y en una prueba de amortiguadores en el circuito de Finlandia en la que deberemos llevar al límite el sistema de suspensión de nuestro vehículo.

OUTLAW VOLLEYBALL



EL VOLEY PLAYA es, como quizá hayas podido comprobar este verano, un deporte tan divertido como refrescante. ¿Qué sucede cuando a un grupo de programadores se les ocurre mezclar el esta disciplina con grandes dosis de humor? Pues que nosotros te podemos presentar una demo tan entretenida como ésta.

Outlaw Volleyball se suma a la fiebre desatada entre los desarrolladores por un deporte cuyos principales atractivos son las jugadas y los bronceados de los participantes. Así pues, señoritas de buen ver y musculosos caballeros adornan títulos como *Xtreme Beach Volleyball*, *Summer Heat Beach Volleyball* y *Beach Spikers*; por supuesto, la apuesta de Hypnotix no podía ser menos.

Muchos de los personajes de *Outlaw Golf* repiten en esta interpretación adulta y desenfadada del *volleyball*, y lo hacen en mejor forma que nunca. Sus modelos están detalladísimos, los movimientos son impecables y la acción y adicción de lo mejor que se ha visto en un juego deportivo. Ahora falta por ver si tú podrás estar a su altura.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**DIRECCIÓN**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**CÁMARA (REPETICIÓN)**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**DIRECCIÓN**
BOTÓN A	**PASE**
BOTÓN B	**DISPARO**
BOTÓN X	**DISPARO AGRESIVO**
BOTÓN Y	**BLOQUEO**
GATILLO IZQUIERDO	**CAMBIO DE JUGADOR**
GATILLO DERECHO	**CAMBIO DE JUGADOR**
BOTÓN BLANCO	**LUCHA**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

PELÍCULAS EN EL DVD



Trailers de juegos para Xbox

- **CONFLICT DESERT STORM II**
- **ALIAS**
- **SPYHUNTER 2**
- **PROJECT GOTHAM RACING 2**
- **HALO 2**
- **JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH**
- **STARCRAFT: GHOST**

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....







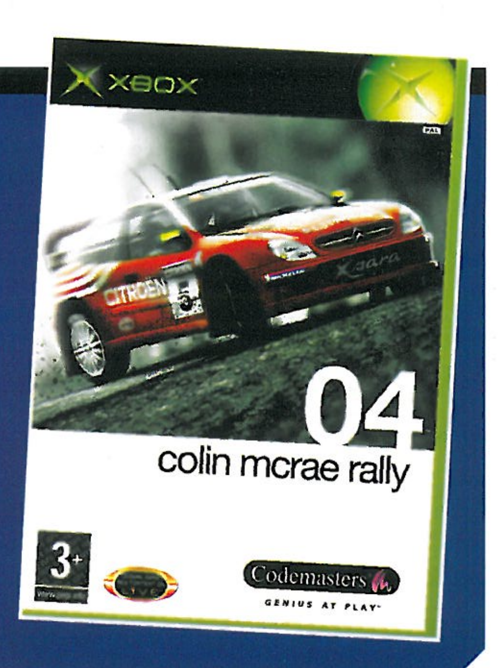
EL GRAN RETO

ESTE MES el Gran Reto gira en torno a la demo de *Colin McRae 04*, sin duda alguna el mejor y más exitoso simulador de rallies editado hasta el momento. El desafío que os proponemos es muy sencillo: sólo tenéis que completar el nivel Tachikawa que ofrece la demo en el menor tiempo posible. Para que os hagáis una idea nosotros hemos conseguido un tiempo de 03:30:29.

Si consigues una buena marca, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestre el tiempo que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de un tiempo.

¿El premio? El mejor tiempo recibido se llevará como premio un juego Colin McRae 04 en Xbox, y los 9 siguientes mejores tiempos recibirán una gorra del juego, todo ello cedido por Codemasters. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 10 de noviembre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 22 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de diciembre.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Reto *Colin 04*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es



GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Colin McRae 04*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de octubre. Los ganadores saldrán publicados en el número 22 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (diciembre).

Nombre: . . . .

Apellidos: . . . .

Dirección: . . . .

Localidad: . . . .

Provincia: . . . .

C.P.: . . . .

Tiempo: . . . .

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GRAN RETO: BRUTE FORCE

Entre todos los participantes que alcanzaron la puntuación máxima de 17640 puntos se realizó un sorteo, siendo lo ganadaores:



Carlos Altamirano Gómez (Murcia)
Santiago Ezquerro Cordón (La Rioja)
Alfredo Saavedra Sendón (A Coruña)



MATRIX RELOADED

LA ESPERADA secuela de Matrix prosigue con la historia que cerró la primera parte y nos devuelve a las aventuras de Neo, Morfeo, Trinity y compañía. Las máquinas están avanzando con paso firme hacia Zion con el único objetivo de destruir toda la humanidad. Las naves ya se preparan para la sangrienta batalla. Neo y sus hombres tratarán de buscar el camino del elegido dentro de Matrix para vencer al enemigo. Pero se encontrarán con dificultades añadidas, pues el agente Smith ha vuelto y hay otros programas en Matrix que intentarán pararle los pies. El segundo episodio de la trilogía apocalíptico-futurista ideada por los hermanos Wachowski cumple con creces con lo esperado por todos los admiradores del universo Matrix. En esta más que esperada y taquillera secuela, los postulado de la primera parte se tornan acaso más extremos y profundos y le dan al film un aire todavía más radical e inconformista. Aunque muchos le achacaran un exceso de escenas de acción y lucha, Es evidente que estamos ante una film superior que su antecesor. Además, esta película cuenta con el aliciente de nuevas incorporaciones y personalidades, entre ellas, la de la magnética y despampanante Monica Bellucci. Con una despliegue de efectos especiales mucho mayor, el segundo episodio es un festín de acción, lucha y filosofía postmoderna que deja muchas interrogantes y allana el terreno a una tercera parte que se intuye legendaria.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **ANDY Y LARRY WACHOWSKI**
INTÉRPRETES: **KEANU REEVES, LAURENCE FISHBURNE, CARRIE-ANNE MOSE, MONICA BELLUCCI**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **CIENCIA FICCIÓN**
DISTRIBUIDOR: **WARNER**
EXTRAS: **DOCUMENTAL TV, LA REVELACIÓN DE MATRIX, ENTER THE MATRIX JUEGO, LA PERSECUCIÓN EN LA AUTOPISTA, LA SALIDA, PREMIOS DE CINE MTV, CD-ROM**

28 DÍAS DESPUÉS

UN GRUPO de activistas a favor de los derechos de los animales, en su intento de liberar a unos primates de un laboratorio de investigación, dejan escapar un virus devastador que se contagia a los humanos por la sangre.
28 días después un joven despierta del coma en un hospital londinense. Cuál es su sorpresa cuando no encuentra a ningún personal del hospital, ningún enfermo... nadie. En las calles sigue sin oír ni ver a ninguna persona, no funcionan las comunicaciones, no hay canales de radio ni televisión operativos, ¿qué está ocurriendo? 28 Días Después es uno de los films más impactantes y turbadores que han asaltado la cartelera este año. Dirigida por Danny Boyle (Trainspotting, La Playa...), esta película de tonos apocalípticos recrea una atmósfera inquietante y desoladora de un Londres vacío y pone sobre la mesa una reflexión muy candenete estos días: ¿debe el ser humano experimentar con virus? Qué ocurriría si algún días, alguno de esos virus causuase estragos entre la población? Una película excelente.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **DANNY BOYLE**
INTÉRPRETES: **CILLIAN MURPHY, NAOMIE HARRIS, BRENDAN GLEESON, CHRISTOPHER ECCLESTON**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS**
GÉNERO: **THRILLER**
DISTRIBUIDOR: **FOX**
EXTRAS: **NINGUNO**

LA GRAN AVENTURA DE MORTADELO Y FILEMÓN

¿LOS DOS DETECTIVES más disparatados y torpes de la T.I.A. rechazados por el mismísimo Súper?. En el laboratorio del profesor Bacterio ha ocurrido algo terrible: alguien ha robado uno de sus estrafalarios inventos. Dicho artefacto ha ido a parar a las manos de un maquiavélico dictador de corta estatura que pretende utilizar el artilugio con fines criminales. El Súper no quiere a Mortadelo y Filemón en la misión, pues quiere recuperar el invento, pero ambos detectives deciden emprender la investigación por su cuenta. Dios los coja confesados. Sin duda alguna, esta película consigue reproducir con suma fidelidad el esperpéntico universo de los detectives creados por el genial dibujante de cómics Francisco Ibáñez. El director español Javier Fresser despliega en este film un repertorio de trucos que nos hablan de su fértil imaginación. Si el argumento se hubiese cohesionado más, estaríamos hablando de un nuevo clásico.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **JAVIER FRESSER** INTÉRPRETES: **BENITO POCINO, PEPE VIYUELA, MARIANO VENANCIO, JANFRI TOPERA** AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 EX Y DTS** GÉNERO: **COMEDIA** DISTRIBUIDOR: **UNIVERSAL** EXTRAS: **JUEGO INTERACTIVO...**

THE RING

UNA CINTA de vídeo con imágenes pesadillescas que da lugar a una llamada telefónica en la que se predice la muerte de quien la ve exactamente siete días después. Como periodista de investigación, Rachel Keller (Naomi Watts) no daba mucha fe a la historia, hasta que cuatro adolescentes encuentran la muerte exactamente una semana después de ver un vídeo así. La curiosidad puede con ella y Rachel persiste hasta encontrar el vídeo... y verlo. Ahora sólo le quedan siete días para resolver el misterio. Los que no conozcan el fenómeno de The Ring deberían ver la película original. Se trata de un film japonés terrorífico y esta versión es su remake estadounidense. Y a diferencia de lo que pueda pensar mucha gente, este remake consigue captar la esencia del largometraje nipón y transmitir la sensación de máximo pavor.Los amantes del cine más perturbador están de enhorabuena. Además podremos disfrutar de la magnífica interpretación de Naomi Watts (Mullholland Drive), una actriz en alza.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR:**GORE VERBINKSI** INTÉRPRETES: **NAOMI WATTS, MARTIN HENDERSON, DAVID DORFMAN, BRIAN COX** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **TERROR** DISTRIBUIDOR: **UNIVERSAL**



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

JUGABLE>>
DINO CRISIS 3

Los dinosaurios van a volver a extinguirse... por culpa de tus balas.

8 ¡DEMOS JUGABLES!



JUGABLE>> FREEDOM FIGHTERS

JUGABLE>> FINDING NEMO

JUGABLE>> TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

JUGABLE>> ROLLING

JUGABLE>> NFL FEVER 2004

KOLA CELL

JUEGA EL NIVEL DESCARGABLE DE SPLINTER CELL

Y MÁS AVANCES, REPORTAJES Y ANÁLISIS DE LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA XBOX

TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios"


VOLLEY
Nº 1/69
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH
VOLLEYBALL
CHRISTIE
EL SECRETO
DE SU JUEGO
SHOW ROOM
LA WEB MÁS SEXY
www.doax-bv.com
MÁS
GRANDES CASINOS, LUGARES
PARADISÍACOS, Y CONSEJOS
PARA TENER A LA CHICA
DE TUS SUEÑOS A TUS PIES
aDeSe
+16
SÓLO EN XBOX
XBOX
SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE
Dead or Alive Xtreme Beach VolleyBall™ y Dead or Alive®. ©Tecmo, LTD. 1996 - 2003. Tecmo® y el logotipo de Tecmo son marcas registradas de Tecmo LTD. Team Ninja y el logotipo de Team Ninja son marcas registradas de Tecmo LTD. Dolby y el simbolo de la doble D son marcas comerciales de Dolby Laboratories. Microsoft, el logotipo Microsoft Game Studios, Xbox y el logotipo de Xbox son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y en otros paises. © 2002 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.


¿Preparado para jugar al Splinter Cell?
Forum BARCELONA 2004
OPERATION SHEEP STINGER
HIGH SCORE 6770
COMMANDO
HIGH SCORE 80
« GAME START »
(c) CAPCOM 2003
AREA 1-2
Tom Clancy's SPLINTER CELL
NOKIA
Descárgate los nuevos videojuegos en MoviStar emoción.
Sólo cuando estés realmente preparado podrás disfrutar de los mejores videojuegos. Ahora mucho más reales, con más color, un sonido brutal y en exclusiva con MoviStar emoción, descárgatelos por sólo 3 €. Estás avisado, esto no es un juego. Es real.
LO ÚLTIMO EN TU MÓVIL, SÓLO CON MoviStar emoción. EL MOMENTO ES AHORA.
www.movistar-emocion.com/juegos
Telefónica MoviStar
© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Under license by Ubi Soft Entertainment. Precio descarga Juego: 3 €, coste navegación e impuestos indirectos no incluidos, consultar tarifas GPRS. Móviles compatibles en www.movistar-emocion.com/juegos